http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE IN ITALIA LA PRIMA RIVISTA USCITA NEGLI USA

INDIPENDENTE. IMPARZIALE. SENZA RIVALI.

PSM ITALIA

100% indipendente Il Mensile per PlayStation

REGALO ESCLUSIVO
GLI ADESIVI PER LE MEMORY CARD

Dead or Alive
ESCLUSIVO:
- Quintali di Nuove Immagini
- La Lista Completa delle Mosse

LA MIGLIORE
GUIDA STRATEGICA DI
Resident Evil 2
- Il Gioco Passo per Passo
- Le Mappe
- La Lista degli Oggetti
- I Trucchi Segreti

SUPER ANTEPRIME:
Tekken 3 News
Road Rash 3-D
Gran Turismo
Einhander
Ninja
Crime Killer
Duke Nukem
E Altri Ancora!

maggio '98 N. 2 L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING
80002>
9 771126 490006

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Consigliato volante

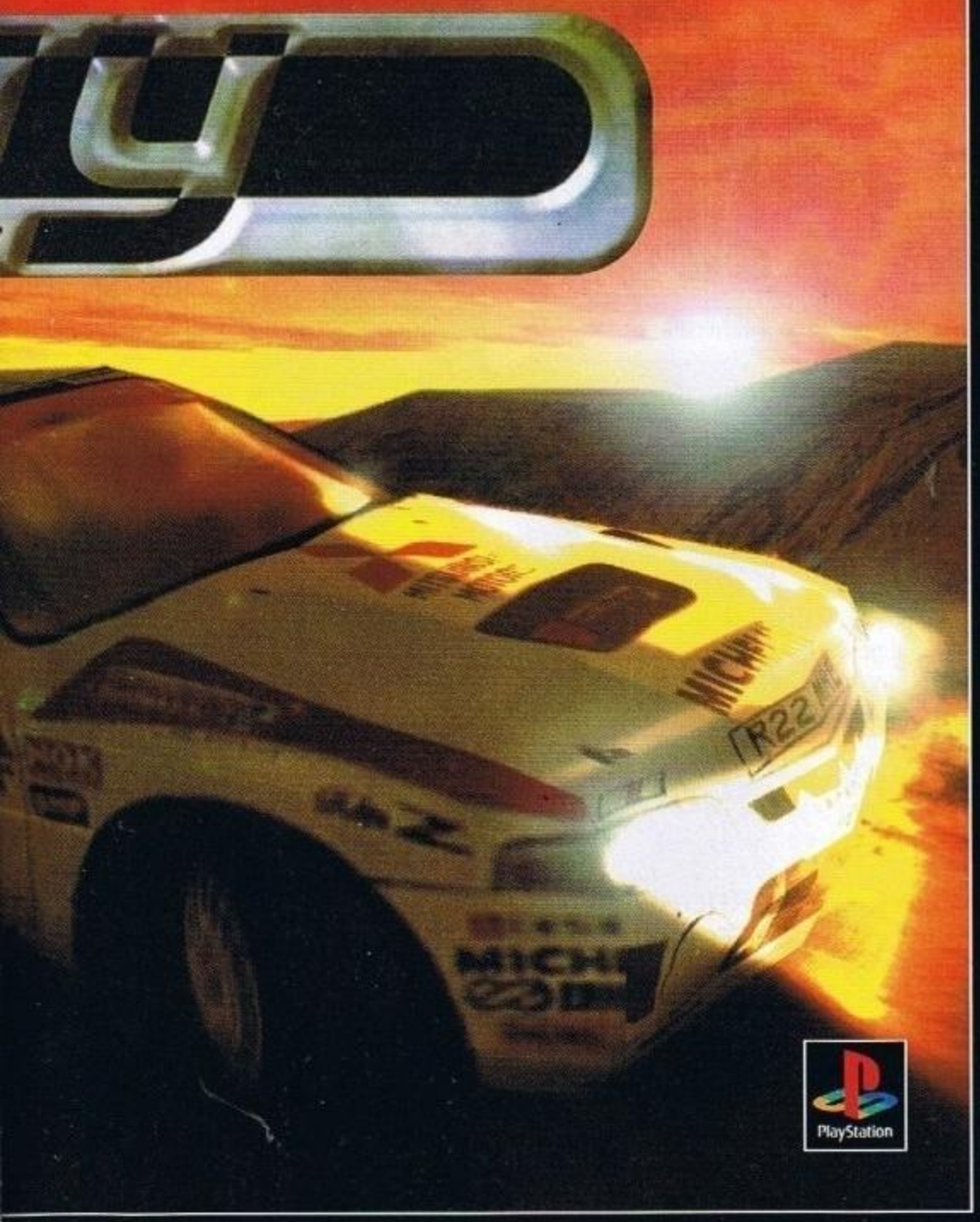
GAMESTER

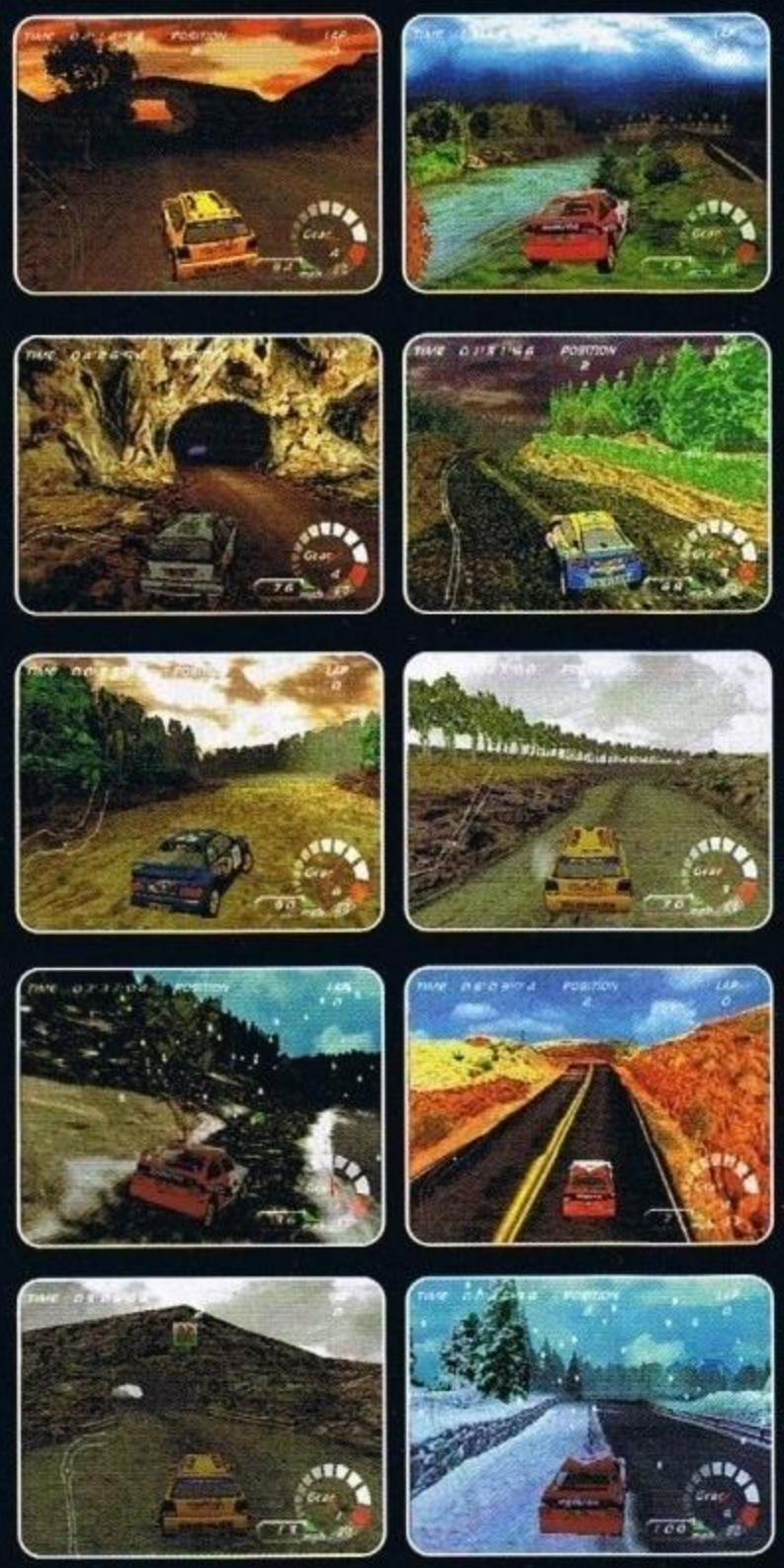
Tommi

World Rally Ch

http://www.oldgamesitalia.net/

Mäkinen





npionship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e
grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri

- 60 circuiti internazionali di cui 4 italiani
- Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno
- Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo
- Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Rally · AUTO SPRINT · DeeJay · NOLAN

HALIFAX

po - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dove sono andati tutti i grandi combattenti? Eccoli tutti qui nel 1998, ragazzi!

Non si può negare che il 1997 sia stato un anno un po' fiacco per i giochi di combattimento. Sì, sono usciti un paio di buoni titoli, come *Bushido Blade*, *Soul Blade* e il classico *Street Fighter* in versione EX e Collection, ma nient'altro degno di nota. Come mai? Non è che il genere è a corto di nuove idee o che i giochi di combattimento stanno passando di moda?
La risposta è decisamente "NO". Non sappiamo le ragioni della crisi creativa del 1997, ma di certo il 1998 sarà l'anno della rivincita per tutti gli amanti di questo genere. Già in questi primi mesi sono in uscita una nutrita serie di titoli di ottima qualità. Nomi come *Tekken 3* e *Mortal Kombat 4* basterebbero, ma c'è anche *Dead or Alive* della Tecmo che infiammerà le vostre PlayStation.

La Sony, non è da meno e lancia sul mercato *Cardinal Syn* e *Bloody Roar* per conquistare gli amanti del genere. Poi c'è la Capcom, sulla quale si può sempre contare, che farà uscire *Street Fighter vs X-Men* e *Street Fighter EX plus 2*!!
Visto che noi di PSM siamo dei maniaci dei fighting game non potremmo essere più felici per tutte le novità che il 1998 ci regalerà. Quindi, prendete il vostro joypad e stringetelo forte, perché ci saranno schiaffoni da far volare!

▶ Dead or Alive è famoso per le sue fantastiche combattenti, ma anche il resto del gioco è veramente forte.

"Visto che noi di PSM siamo dei maniaci dei fighting game non potremmo essere più felici per tutte le novità che il 1998 ci regalerà"

► Alessandro Ferri

▲ *Dead or Alive* della Tecmo ha segnato la nostra copertina di questo mese, potete trovare gli articoli alle pagine 28 e 54.

▲ *Tekken 3* potrebbe benissimo essere il gioco più bello del '98. Andatevi a leggere le novità a pag. 8!

▲ La Capcom è vicina alla realizzazione di *Street Fighter vs X-Men*. Scoprite come procedono i lavori a pag. 10.

▲ E se vi piacciono le cose diverse, vi consiglio di dare un'occhiata a *Bloody Roar* a pag. 84!

LA COPERTINA DEL MESE

In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molti fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare nel miglior modo possibile il nostro giornale. Questo mese siamo stati abbastanza fortunati nel beccare J. Scott Campbell, che molti di voi conosceranno per il suo lavoro sulla serie Gen 13 della Image Comics. E' famoso per la sua abilità nel disegnare le donne, era quindi perfetto per illustrare le ragazze letali di *Dead or Alive*. Se vi piace questa copertina, non perdetevi la sua nuova serie intitolata *Danger Girl*!

All'inizio Campbell aveva disegnato due copertine un po' diverse tra loro. La prima era più d'azione, ma non entrava al meglio nella nostra impaginazione.

La seconda invece era perfetta. Non solo perché le tre ragazze entravano perfettamente negli spazi, ma anche perché le loro pose rivelavano perfettamente il loro carattere.

Il risultato finale parla da solo. Se siete dei fan dello stile di Campbell, o se semplicemente ogni tanto vi piace vedere delle belle ragazze, amerete questa interpretazione delle combattenti di DoA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSM 100% Indipendente Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation • Maggio 1998, numero 2
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Ego Wilson Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione

CREDITI USA

Chris Tyberious Slate Editor-In-Chief
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Editor, Reviews & Previews
Noah Massey Editor, Codes & Strategies, Features
Blake Fischer Editor, News
Eugene Wang Art Director
Gary Liew Graphic Designer

Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Gerrard Serrano, Robert DeJesus

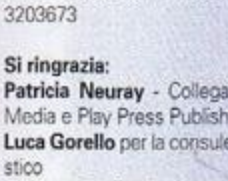
Illustrazione di Copertina
J. Scott Campbell (matite), Alex Gardner (chine), Ben Dimagmaliw (colorazione)

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 3203483/ 3203608 - Fax 3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Manuelita Maggio), **BMG Interactive** (Paola Gandini), **Sony** (Cinzia Furlanetto e Tiziana Pescosolido), **Medium** (Boatrice Giannini)

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpress@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: in corso. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1998 Imagine Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100% Indipendent Play Station Magazine, di proprietà © 1998 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PSM. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Il Mensile per PlayStation è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:
© 1998 Play Press Publishing srl



IL TEAM DI PSM:

CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Tutti i tipi di giochi
Hobbies: Fumetti, il basket, i film, i cartoni animati, la musica

STEPHEN FROST
Redattore Anteprime/Recensioni
Ama: Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni animati giapponesi, film, fumetti

NOAH
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, musica

BILL PARIS
Corrispondente dal Giappone
Ama: Le Battaglie aeree, i Picchiaduro
Hobbies: Film d'azione di Hong Kong

BLAKE
Nuovo Acquisto
Ama: Gli Shooters, le Corse, i Simulatori di volo
Hobbies: Scrivere sceneggiature, inventare videgiochi, i giochi classici

B. CHIBI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco!
Hobbies: Cos'altro c'è nella vita oltre ai videogiochi?

CHARLES FROHMAN
Managing Editor

Che fa: Legge un sacco di fotocopie. Sente un sacco di scuse. Fa un sacco di minacce. Corre con la sua bici.
La frase del mese di Charles: "I pedali servono agli scemi."

EUGENE WANG
Direttore Artistico

Che fa: Dirige l'arte, lecca i mouse e frega le bici alle ragazze.
La frase del mese di Eug: "Che vorrebbe dire che questa è l'unica bicicletta rimasta?"

GARY LIEW
Designer grafico

Che fa: Fa le ore piccole per disegnare delle pagine da paura per il miglior giornale di PlayStation in circolazione. E' completamente scoppiato.
La frase del mese di Gary: "Hey, lasciatemi dello spazio per il dolce!".

ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Ama: Adventure, Corse,
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi

LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "FIFA '98", Corse
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica

CARLO CHERICONI
Editor tecnico

Che fa: Perde diottrie supervisionando il materiale.
La frase del mese di Carlo: "Per domani?!? Come per domani?!?"

EGO WILSON
Traduttore

Che fa: Cambia sesso ogni mese.
La frase del mese di Ego: "abc"

GIORGIO MEO
Grafico

Che fa: Esplora nuovi, strani mondi, lì dove nessun uomo è mai stato prima.
La frase del mese di Giorgio: "Teletrasportatemi le bozze di PSM"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation
Numero 2
Maggio 1998
PLAY PRESS PUBLISHING

Resident Evil 2
Tutto Ciò che Dovete Sapere!

► pg. 62 ◄

Vi piace l'horror di *Resident Evil 2*? Il gioco dell'anno è qui ed è mostruosamente grande! Se volete uscire vivi da Racoon City, avete bisogno del nostro aiuto e noi abbiamo tante di quelle dritte che non riuscirete a usarle tutte!

Recensioni
I Giochi nuovi del Mese

► pg. 18 ◄

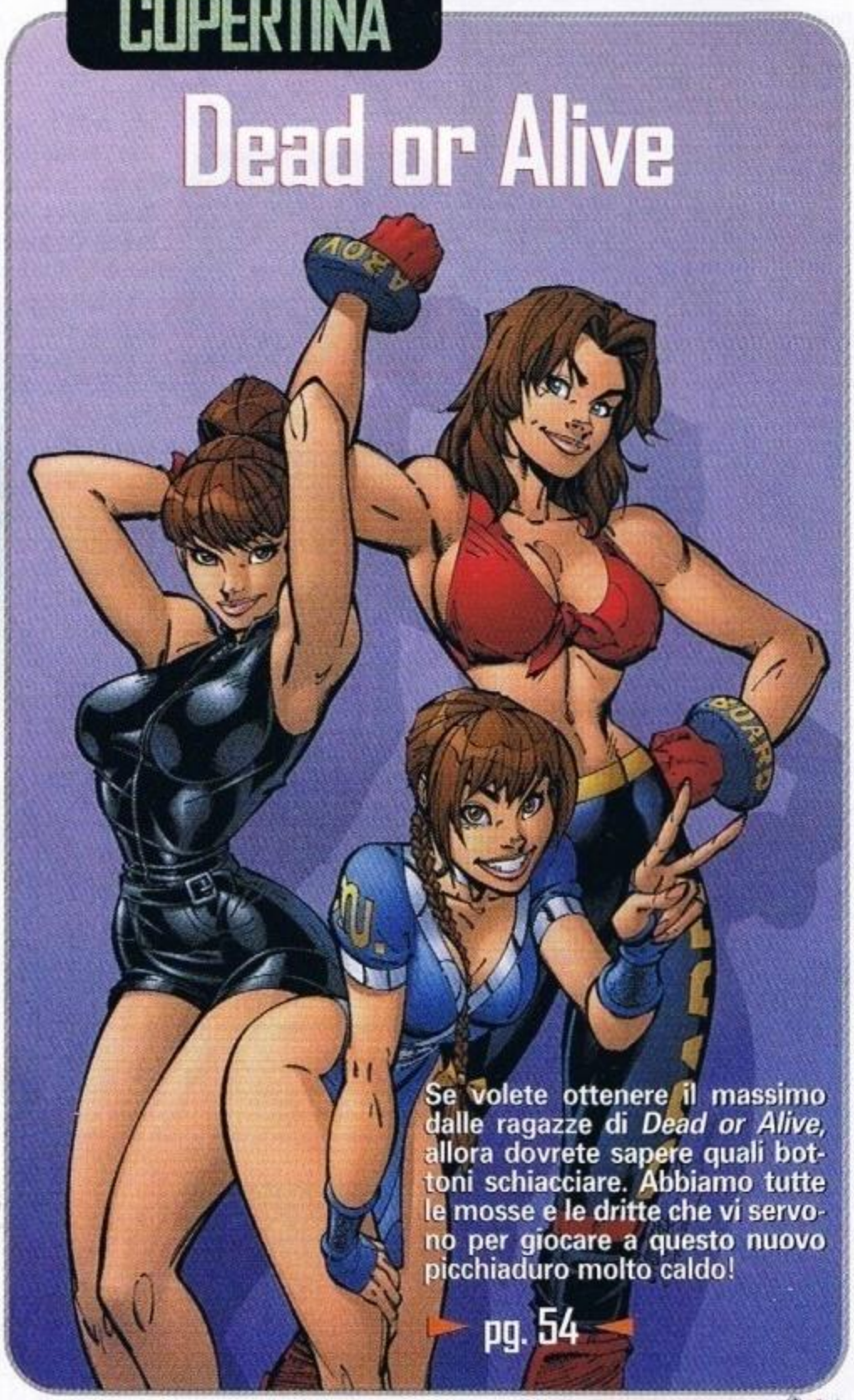
I migliori recensori del pianeta impegnati per voi a testare le ultime uscite per PlayStation.

Riven Passo per Passo

► pg. 62 ◄

Riven ricomincia dove *Myst* era finito, migliorandone la grafica e la struttura di gioco. Il mondo di *Riven* è talmente immenso, che forse avrete bisogno di un po' d'aiuto per riuscire a finirlo in questo secolo. La nostra guida vi svelerà tutti i punti più difficili e vi condurrà dritti alla fine!

COPERTINA
Dead or Alive



Se volete ottenere il massimo dalle ragazze di *Dead or Alive*, allora dovrete sapere quali bottoni schiacciare. Abbiamo tutte le mosse e le dritte che vi servono per giocare a questo nuovo picchiaduro molto caldo!

► pg. 54 ◄

Bloody Roar

► pg. 84 ◄

Ci sono un bel po' di mosse da imparare prima di dominare *Bloody Roar*! La nostra guida però, non solo comprende le mosse di tutti i personaggi, ma vi dà pure un bel po' di strategie di combattimento. Vi diremo anche come sbloccare alcune caratteristiche segrete del gioco, quindi tenetevi forte!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Menu Principale

monitor ► pg. 8 ◄

Le ultime news e le informazioni dell'ultimo minuto sulla PlayStation

- **La Storia del mese: I nuovi personaggi di *Tekken 3*!** ► pg. 8 ◄
- **Yaroze News** ► pg. 11 ◄
- **Gossip** ► pg. 12 ◄
- **Made in Japan** ► pg. 14 ◄

recensioni ► pg. 18 ◄

I giochi nuovi di questo mese, testati molto assiduamente da "noi grandi esperti" di PSM

- **Flashback/Pagellone** ► pg. 25 ◄

anteprime ► pg. 28 ◄

Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita

- **Dead Or Alive** ► pg. 28 ◄
- **Crime Killer** ► pg. 32 ◄
- **Tomba** ► pg. 34 ◄
- **Ninja** ► pg. 36 ◄
- **Mega Man Nova** ► pg. 38 ◄
- **Reboot** ► pg. 40 ◄
- **Einhander** ► pg. 42 ◄
- **Gran Turismo** ► pg. 44 ◄
- **Running Wild** ► pg. 46 ◄
- **SaGa Frontier** ► pg. 47 ◄
- **Duke Nuken: A Time to Kill** ► pg. 48 ◄

spaccacodici ► pg. 88 ◄

Tutti gli ultimi codici per voi maniaci

lettere ► pg. 94 ◄

Voi avete le domande, Noi abbiamo le risposte

- **Fan Art** ► pg. 94 ◄
- **Market Place** ► pg. 95 ◄

RESET ► pg. 96 ◄

Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da farvi vedere. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa:

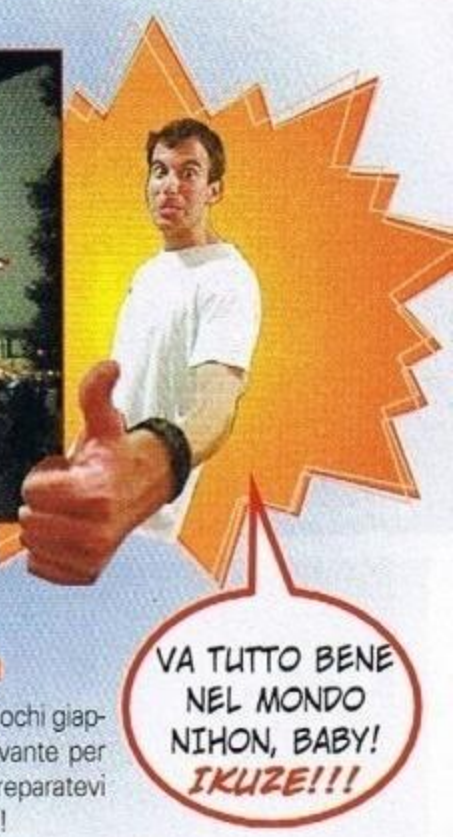
Bloody Roar ..... pg. 22, 84
Bust-a-Move 3DX ..... pg. 23
Bushido Blade ..... pg. 23
Clock Tower ..... pg. 23
Crime Killer ..... pg. 32
Dead Or Alive ..... pg. 28, 54
Duke Nukem: Total Meltdown ..... pg. 20
Duke Nukem: A Time To Kill ..... pg. 48
Einhander ..... pg. 42
Final Fantasy Tactics ..... pg. 21
Gran Turismo ..... pg. 44
Klonoa ..... pg. 22
Maximum Force ..... pg. 24
Mega Man Nova ..... pg. 38
Monopoly ..... pg. 22
Ninja ..... pg. 36
Point Blank ..... pg. 20
Poy Poy ..... pg. 24
Running Wild ..... pg. 46
Reboot ..... pg. 40
Resident Evil 2 ..... pg. 21, 66
Riven ..... pg. 21, 62
SaGa Frontier ..... pg. 47
The Last Report ..... pg. 24
Tomba ..... pg. 34
X-Men: Children of the Atom ..... pg. 20

Stickers per le memory card

Organizzate le vostre Memory Card con i nostri fantastici adesivi.

Giochi Giapponesi ► pg. 50 ◄

Dal Tokio Game Show fino alle più sperdute sale giochi giapponesi! I nostri inviati sono nel Paese del Sol Levante per darci le ultime novità sul mondo dei videogiochi. Preparatevi a scoprire più di quanto avreste mai voluto sapere!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

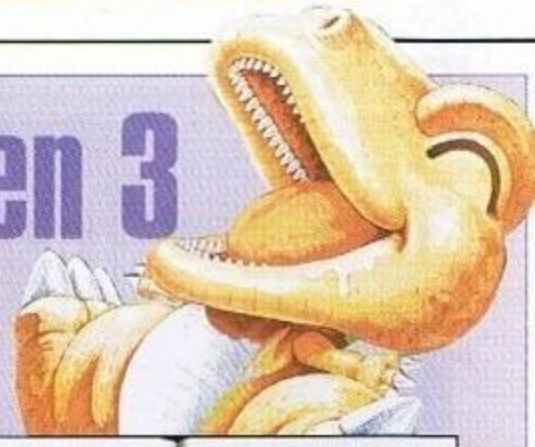
MONITOR

la vostra fonte completa per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

Al giorno d'oggi, queste notizie sono solo a un clic su Internet. Ma in rete non avete gli articoli accurati di PSM con in più dettagli e informazioni extra. Noi scaviamo a fondo per darvi la vera notizia dietro ai titoloni.

Il Nuovo Personaggio di Tekken 3

La Namco ha aggiunto molto a questo gioco spettacolare



▲ Non lasciatevi ingannare dalla sua aria mansueta- Gon è un bel mostriciattolo!

◀▼ Con i suoi guantini rossi da boxe e i suoi dentoni, Gon se la cava bene!

◀ Il suo alito infuocato è già una buona ragione per usare Gon.

▲ Gon nasce in un popolare Manga di Masashi Tanaka.

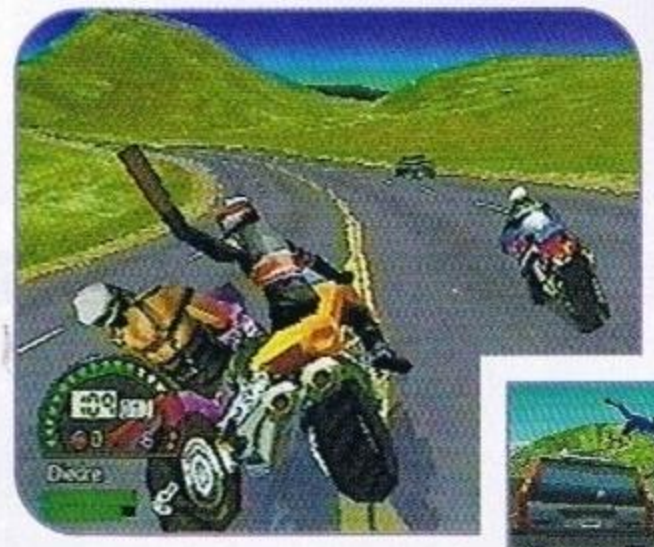
La Namco ha recentemente introdotto un nuovo personaggio nella versione PlayStation di Tekken 3.

Il suo nome è Gon; un piccolo dinosauro molto aggressivo dall'alito infuocato! Gon viene dalla serie omonima di manga giapponesi, creati da Masashi Tanaka. In questa serie in bianco e nero, Gon è un piccolo Tirannosauro che se ne va in giro per il mondo in cerca d'avventure. Durante il suo viaggio incontra molti animali con cui fa amicizia e di cui a volte diventa il protettore. La trasposizione digitale del personaggio è molto curata, anche se i guanti da boxe sono un'aggiunta originale della Namco. Non si sa ancora niente di come il personaggio sarà introdotto nella serie, quindi probabilmente dovremo aspettare fino a maggio per scoprirlo.

3-D Road Rash!

La EA porta i suoi centauri alla massima velocità

Mentre leggete questo articolo la Electronic Arts è al lavoro su un altro episodio della sua famosa serie di corse motociclistiche, intitolato Road Rash 3-D. Questa è la prima volta che la EA tenta di costruire un gioco basato interamente sulla grafica poligonale; è stato anche sviluppato un motore fisico del tutto nuovo, che darà al titolo un'impostazione molto più realistica. Nonostante le migliorie e il nuovo look, il gioco manterrà le stesse caratteristiche che resero, a suo tempo, Road Rash un hit. Il gioco sarà comunque incentrato su gare tra motociclette in cui tutto è permesso - inclusi pugni, calci, e se capita anche mazzate da baseball sulla testa degli avversari. Yeah. L'uscita di Road Rash 3-D è pianificata per la fine di marzo. Aspettatevi nuove informazioni il prossimo mese!



▲ Gareggiate con gli avversari spaccandogli la testa ad alta velocità. Spirito sportivo? Non so cosa significa!?!

▲ Road Rash 3-D va veramente, ma veramente forte.

◀ Questo poveretto non ha nessuna possibilità, un altro che mangerà un po' d'asfalto!

RECENSIONI PERIFERICHE

FREEDOM PRO CONTROLLER

COMPAGNIA: Naki
USCITA: Ora
PREZZO: £ 50.000 circa

Periferiche innovative per PlayStation continuano a uscire senza sosta e il Freedom Pro Controller della Naki ne è un esempio lampante. La caratteristica di questo joypad è quella di dividersi in due parti, una per mano, per diminuire lo stress e il dolore dell'utilizzo. Come quelli standard, anche questo joypad ha il fuoco automatico a due velocità.

E' possibile riunirlo in un unico pezzo, anche se così risulta un po' più grande di un normale controller. Il D-pad è molto sensibile così da rendere estremamente semplice il movimento "fireball", ma allo stesso tempo è praticamente impossibile fare il colpo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Xenogears Anche in Europa?

Incrociamo le dita!

Xenogears, l'epico GDR della Square, potrebbe finalmente arrivare anche negli States e in Europa. Poiché inizialmente erano stati riscontrati contenuti religiosi ritenuti offensivi per il pubblico occidentale, si era fermato ogni tentativo d'esportazione del titolo. Ora la Square ha aperto un sito Internet all'indirizzo "www.xenogears.com" (anche se era ancora vuoto al momento dell'uscita del nostro giornale) e il direttore Hiromichi Tanaka ha annunciato l'intenzione di fare uscire il gioco prima negli USA e poi in Europa, anche se altre voci ufficiali della Square sembrano essere scettiche.
Recentemente è uscita una demo giocabile di *Xenogears* insieme alla versione giapponese di *Chocobo's Mysterious Dungeon*, che ci ha letteralmente lasciato a bocca aperta. Gli ambienti sono totalmente in 3-D e possono essere ruotati liberamente in ogni direzione. Il gioco è veramente bello da vedere, soprattutto quando lo schermo si riempie di robot e di personaggi. Uno degli aspetti unici di *Xenogears* è il sistema di combattimento corpo a corpo che dà la possibilità di personalizzarsi le combo con cui attaccare l'avversario. Non sappiamo molto della storia ma, visto che si tratta di una produzione Square, ci possiamo aspettare qualcosa di grandioso.
Con un po' di fortuna questo GDR potrebbe riempire le giornate di chi ha finito *Final Fantasy VII* e sente la mancanza della sua incredibile qualità. Andremo in fondo a questa storia e vi faremo sapere tutto.

◀ **Se tutto va bene potreste dover imparare a pilotare robot come questo, e guidarlo in combattimento.**

▲ **I combattimenti tra i Mech giganti sono una delle particolarità di Xenogears. Il sistema di combattimento è veramente intenso.**

▲ **Le città sono sempre molto popolate da vari personaggi che vi aiuteranno con importanti informazioni.**

▲ **Anche se la mappa del mondo è fatta abbastanza bene, non è certo migliore di quella vista in FFVII.**

▲ **Mostri strani e combattimenti corpo a corpo sono entrambi inconfondibili marchi di fabbrica della Square.**

La Classifica PlayStation

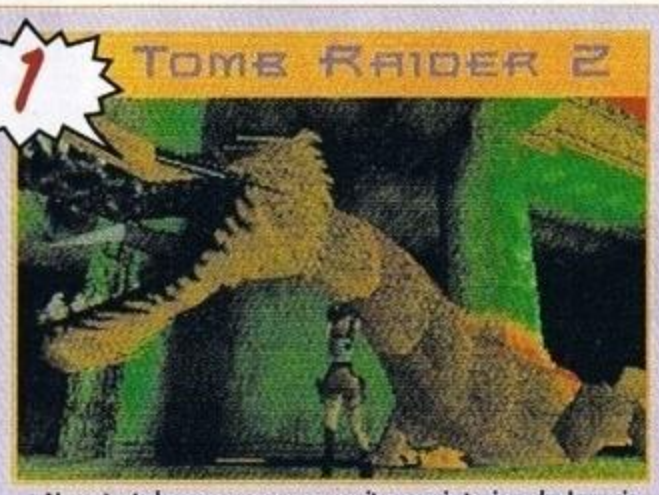
Ecco la lista dei giochi più venduti in America secondo i dati della Electronic Boutique. Riportiamo una classifica per i giochi più venduti per tutte le console e quelli solo della PlayStation.

Top Ten: Multi-piattaforma

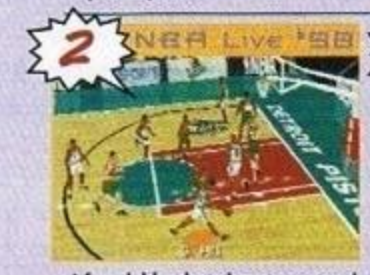
1. **Tomb Raider 2** (PS)
2. **Diddy Kong RC** (N64)
3. **NBA Live '98** (PS)
4. **Crash Bandicoot 2** (PS)
5. **NFL Gameday '98** (PS)
6. **WCW Vs. NWO** (N64)
7. **Frogger** (PS)
8. **Madden '98** (PS)
9. **Final Fantasy VII** (PS)
10. **Bomberman** (N64)

Top Ten: PlayStation

1. **Tomb Raider 2**
2. **NBA Live '98**
3. **Crash Bandicoot 2**
4. **NFL Gameday '98**
5. **Frogger**
6. **Madden '98**
7. **Final Fantasy VII**
8. **Jet Moto 2**
9. **NHL '8**
10. **Time Crisis**



▲ **Nonostante la concorrenza agguerrita non ci stupisce che Lara sia al primo posto.**



▲ **I fan del basket si sono espressi.**

▲ **Crash 2 continua a regnare.**

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation:

La Capcom ha annunciato che ha guadagnato oltre 200 milioni di dollari con *Resident Evil* e lo sfruttamento del suo copyright. Non ci stupisce visto che *Resident Evil* e il *Director's Cut* hanno venduto più di quattro milioni di copie nel mondo intero.

La Sony ha citato in giudizio sei importatori e rivenditori di programmi illegali per PlayStation. Inoltre ha inviato centinaia di avvisi ad altri presunti pirati. La pirateria informatica è un grosso affare e la Sony ha deciso di stroncare quella per PlayStation.

La Sony si è aggiudicata i diritti della famosa serie TV *X-Files*. Il gioco sarà sviluppato con la supervisione di Chris Carter, creatore della serie. Questa è una nuova mossa tattica della Sony per avere nomi famosi in esclusiva su PlayStation.

La Westwood sta pianificando una nuova versione di *Command and Conquer*. Il gioco che si chiamerà *Red Alert: Retaliation*, includerà nuove missioni, nuovi film e nuove unità prese dalle due espansioni per PC: *Counterstrike* e *Aftermath*.

La Sony e la NextLevel hanno annunciato che lavoreranno a un nuovo hardware. Il nuovo sistema dovrebbe costare intorno ai 300 dollari, e potrebbe unire la tecnologia PlayStation con quella DVD.

Fonti ufficiali della Konami hanno dichiarato che *Metal Gear* uscirà più tardi di quando avevamo annunciato nell'ultimo numero di PSM. Stanno aggiungendo nuove caratteristiche e i giocatori italiani possono aspettarsi un'uscita per il Natale di quest'anno. Troppo tempo!

(continua a pagina 10 ▶)

"uppercut".
I tasti rispondono bene, ma quelli R-L sul retro sono un po' troppo piccoli e non si prendono bene.
Quando viene diviso nelle due parti, il joypad diventa praticamente inutilizzabile. Innanzitutto non è per niente naturale: i giocatori sono abituati a tenerlo saldamente con entrambe le mani mentre con un pezzo di controller in ogni mano si ha l'impressione di non avere affatto controllo. Il risultato finale è che si perde un sacco di tempo a controllare di avere il joypad ben stretto in mano. E' anche molto difficile schiacciare i bottoni dietro, specialmente nella parte destra dove ci sono i tasti dell'azione. La riduzione dello stress e del dolore alle mani sembra più una trovata pubblicitaria che un reale beneficio. L'idea avrebbe funzionato meglio se si fossero potute scambiare le due metà, in modo da tenere il D-pad con la mano destra e i tasti dell'azione con la sinistra. La Naki ha fatto un tentativo; diciamo che la compagnia guadagna alcuni punti per l'originalità, ma gli stessi che guadagna li perde per mancanza di funzionalità.

VOTO: 3

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Einhander in arrivo

La Sony porta un altro shooter in Europa

Inizialmente si pensava che i diritti fossero nelle salde mani della "Spaz", una nuova etichetta della Working Designs. Invece *Einhander*, lo shooter più caldo della Square, verrà importato ufficialmente in Europa dalla Sony, che non vuole rivelare nulla sull'eventuale data d'uscita; ma visto che nel gioco c'è poco da tradurre e adattare, speriamo di vederlo presto nei negozi italiani... non fateci aspettare troppo.

Einhander è il primo di una lunga lista di giochi della Square che ci auguriamo vengano importati ufficialmente anche sul mercato italiano prima della fine del 1998. Scaduto il contratto che legava fino alla fine del 1997 la Square in esclusiva alla Sony, si è scatenata la lotta tra gli editori per acquisire i diritti sulle prossime pubblicazioni della famosa software house giapponese. Grazie a una solida fama consolidata da continui successi e da una scaletta di realizzazione molto sostenuta, potete scommettere che la "guerra" sarà dura. Inoltre pare che la Square richieda un'alta garanzia di vendita per iniziare a trattare. Con un talento così, ci si può anche permettere di essere pretenziosi.

▲ *Einhander*, uno shooter da sogno.

▲ La grafica di *Einhander* ricorda l'atmosfera speciale dei cartoni animati giapponesi.

▲ Gli occhi rossi sfavillanti sono sempre una caratteristica che contraddistingue i cattivi.

▲ La capacità di rubare armi al proprio nemico è una caratteristica innovativa di *Einhander*.

X-Men Vs. Street Fighter EX?

Capcom lo ridimensiona per la conversione su PlayStation

▶ Wolverine e Akuma - cattivi e rissosi come sempre.

▲ E' uno scontro tra super-cattivi provenienti da due diversi giochi.

▲ Bison forse è duro, ma nulla può fermare Juggernaut!

▲ Anche se si possono utilizzare due personaggi, si può giocare con uno solo alla volta.

Per riuscire a far entrare questo poderoso gioco nei 2MB di memoria della PlayStation, la Capcom ha dovuto fare alcuni tagli; da qui il nuovo nome. Il cambiamento più importante è stata l'eliminazione della modalità "tag-team" in cui era possibile cambiare lottatore durante la partita. Si possono sempre scegliere due personaggi, ma il secondo appare solo per eseguire le supermosse doppie. Sfortunatamente, con questo taglio, la struttura del gioco cambia sostanzialmente, ritornando a essere un picchiaduro classico senza la caratteristica che lo aveva contraddistinto in sala giochi. Speriamo che la Capcom non faccia altri danni in questo adattamento. Il gioco dovrebbe essere disponibile a giorni nei negozi specializzati.

NOTE

Nonostante ciò che vi avevamo detto lo scorso mese, *Heart of Darkness* sarà realizzato per gli Stati Uniti dalla Interplay, mentre la Infogrames si occuperà solo della sua distribuzione in Europa.

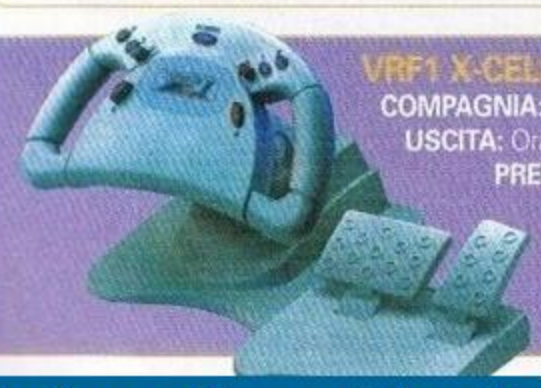
Al Capodanno Parappa, organizzato dalla Sony CEI a Tokio, Masaya Matsuura, il creatore di tutte le canzoni del gioco, ha confermato l'uscita entro l'anno di *Parappa 2* (in Giappone), poi ha cantato un paio delle nuove canzoni per i fan più accaniti. Pare che Parappa, oltre al Rap, canterà anche altri generi musicali.

A gennaio la Acclaim ha annunciato i primi profitti dopo più di due anni. Il fatto è dovuto in parte a una politica aziendale più severa e in parte a un approccio più cauto per le nuove realizzazioni.

Stanno per avere inizio le riprese del film su *Wing Commander*. Il budget è di 27 milioni di dollari, e la sceneggiatura è incentrata sulle gesta di alcuni "top gun" spaziali. Sfortunatamente Mark Hamill e Tom Wilson non faranno parte del cast di questa versione cinematografica, i loro ruoli saranno interpretati da giovani attori come Freddie Prinze jr., Matthew Lillard, Elise Neal e Saffron Burows.

Per rispondere alla Nintendo che ha dichiarato il 1998 l'anno dell'Ultra64, la Sony ha reso pubbliche le sue vendite: sei milioni di PlayStation e quaranta milioni di giochi. Becca questa Nintendo!

In Giappone, il 26 febbraio, dovrebbe uscire un controller ASCII compatibile con *Resident Evil*. Le impugnature sono modellate sul calcio di una pistola con tanto di grilletto per sparare rapidamente. Il tasto "corsa" è molto più facile da usare, e i bottoni L-R sono posizionati sopra i tasti di pausa e select. Non ci sono notizie riguardo a una possibile uscita in Europa.



VRF1 X-CELLERATOR

COMPAGNIA: Blaze
USCITA: Ora
PREZZO: £ 120.000

Per PlayStation sono usciti pochi volanti di alta qualità, ma sembra che il VRF1 possa essere aggiunto a questa breve lista. Il Mad Catz Steering Wheel continua a essere il migliore in fatto di realismo e il V3 Racing Wheel della Interact è sempre il volante più personalizzabile presente sul mercato. Il nuovo sterzo della Blaze non può certo competere con questi due mostri sacri, però ha le sue qualità.

Il VRF1 è fatto per incastrarsi comodamente in mezzo alle cosce del giocatore ed è possibile regolarne l'angolazione e l'altezza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aggiornamento Net Yaroze

La vostra fonte mensile sulle ultime notizie e recensioni Yaroze

Benvenuti a questo aggiornamento mensile sull'affascinante mondo Yaroze. Questa è la seconda e ultima parte del nostro speciale in cui rispondiamo alle domande più frequenti che vengono poste su questa affascinante console. Speriamo di aver esaudito tutte le vostre curiosità su questo sistema di programmazione a basso livello della Sony, per ogni dubbio ulteriore non esitate a scriverci.

D: Quanta conoscenza devo avere di C e/o C++ per sviluppare dei giochi sul Net Yaroze?
R: E' difficile rispondere a questa domanda. Bisogna essere abbastanza bravi in C prima di iniziare a programmare un gioco. Di solito alcuni anni di scienze dell'informazione all'Università dovrebbero fornire una base sufficiente per iniziare, poi bisogna passare un po' di tempo come autodidatti per impratichirsi dei trucchi del sistema di sviluppo della Sony. Programmare con lo Yaroze, o anche programmare e basta, richiede sempre un po' di esperienza e allenamento, è inutile iniziare se non si ha la costanza di dedicarsi. Si possono anche comprare dei libri di programmazione in C che spesso si rivelano piuttosto utili.

D: Che tipo di linguaggio di programmazione C è fornito con lo Yaroze?
R: Nel Net Yaroze Development Package è fornita una forma basilare speciale di C, chiamato GNU "C", che è stato progettato dalla Free Software Foundation e fornisce una solida interfaccia di programmazione. Si possono trovare ulteriori informazioni sul progetto GNU al sito http://www.gnu.org/.

D: Bisogna avere un collegamento a Internet per usare il Net Yaroze?
R: No, ma è utile. Collegarsi col sito ufficiale Net Yaroze della Sony serve per ricevere supporto tecnico e aggiornamenti ai programmi, e poi tramite Internet si possono scambiare opinioni e informazioni con la comunità Net Yaroze, e imparare così dagli altri. Ci sono inoltre molti siti Internet collegati al Net Yaroze dove si possono trovare informazioni utili e idee da applicare ai propri programmi.

D: Esiste un modo per giocare ai giochi sviluppati sul Net Yaroze con una PlayStation grigia normale?
R: I programmi sviluppati sul Net Yaroze si possono usare solo su altri Net Yaroze, e non sulla PlayStation normale. Si possono mostrare i propri programmi agli altri mandandoli al server della Sony (attraverso il sito Net Yaroze), oppure basta creare il proprio sito Web e immetterceli.

D: Si può usare la memory card col Net Yaroze, per introdurre l'opzione di "salvataggio" nei giochi?

R: Certo, il pacchetto di sviluppo dei programmi fornito col Net Yaroze fornisce gli strumenti necessari per interfacciarsi con una qualsiasi memory card PlayStation-compatibile. Il processo è abbastanza diretto, così non dovreste avere problemi a utilizzarlo.

D: Il Net Yaroze può registrare sui CD?
R: No, il laser del Net Yaroze ha le stesse funzioni e capacità di quello della PlayStation grigia. Quindi non include la capacità di registrare sui CD. La sola soluzione sarebbe di avere un masterizzatore connesso al proprio computer, il che permetterebbe di archiviare i programmi creati, che in un secondo momento potrebbero essere caricati dal CD-ROM del computer e scaricati dentro al Net Yaroze.

D: Quando sviluppo un gioco sul Net Yaroze, chi ha i diritti sul programma?
R: In tutti i casi è l'autore originale del gioco che mantiene i diritti esclusivi sul gioco fino a quando le leggi sul copyright non vengono violate. I programmatori non possono creare delle versioni personali di giochi che già esistono.

D: Se sviluppo un programma di alta qualità, che possibilità ho che venga pubblicato?
R: La Sony CEA è sempre alla ricerca di buoni titoli, quindi ci sono discrete possibilità che i vostri programmi vengano pubblicati. Basta avere un approccio originale e un tocco speciale per distinguersi in questo mare di video giochi. Non deve neanche essere un capolavoro della grafica, il gioco *Tetris* è la prova che un'idea di qualità non ha bisogno di fronzoli grafici.

D: Se creo un gioco originale, come faccio a pubblicarlo?
R: L'unico modo per pubblicare un gioco per la PlayStation Sony è diventare uno sviluppatore commerciale con licenza ufficiale. Per avere più informazioni al riguardo, mandate un e-mail a Yarozeinfo_scea@interactive.sony.com. Dovrebbero essere in grado di inoltrare la richiesta al dipartimento appropriato.

D: C'è stato qualche gioco sviluppato sul Net Yaroze che è stato lanciato sul mercato? Se sì, quali?
R: Per ora nessun gioco sviluppato sul Net Yaroze è stato pubblicato sul mercato occidentale. In parte questo è dovuto al fatto che molti giochi Net Yaroze sono stati sviluppati in Giappone, negli USA e in Europa abbiamo appena iniziato, ma noi di PSM ci aspettiamo di vedere apparire sempre più giochi Net Yaroze nei prossimi mesi. Chi può dirlo, i prossimi Capcom e Namco potrebbero essere proprio qui dietro l'angolo e il Net Yaroze potrebbe farli uscire fuori.

Con questa domanda concludiamo la seconda e ultima parte di questo "Botta e Risposta" Net Yaroze. Il prossimo mese seguiremo alcuni nuovi gruppi di sviluppo e cercheremo i nuovi giochi caldi in uscita per il Net Yaroze. Come sempre, fateci sapere se volete delle notizie più specifiche su qualche argomento del Net Yaroze o se volete parlarci dei giochi che avete sviluppato.
Basta mandarci un e-mail a playpres@uni.net. E non dimenticate di scrivere "Yaroze Column" nella linea del subject!
Alla prossima.

Il VRF1 non è configurabile come il V3, ma ha due modi di guida: un assetto standard e uno più sensibile, attivabile in qualsiasi momento tramite la pressione del pulsante Hyper Steer. L'angolo di sterzata pur non essendo ampio come quello dei suoi concorrenti, è comunque adeguato. Il più grande difetto del VRF1 è la pedaliera: la sua base è di scarse dimensioni e si sposta facilmente, i pedali stessi sono piccoli e vicini e quasi inutilizzabili. L'unica cosa buona è la forma: il pedale del freno è molto realistico!

I tasti sul volante del VRF1, sono la sua migliore caratteristica (e anche l'unica). I bottoni alti hanno le stesse funzioni dei tasti analogici del vecchio controller neGcon, e sono molto più efficaci della piccola pedaliera.
Nel complesso la Blaze ha fatto un buon lavoro, anche se per lo stesso prezzo potete trovare dei volanti migliori.

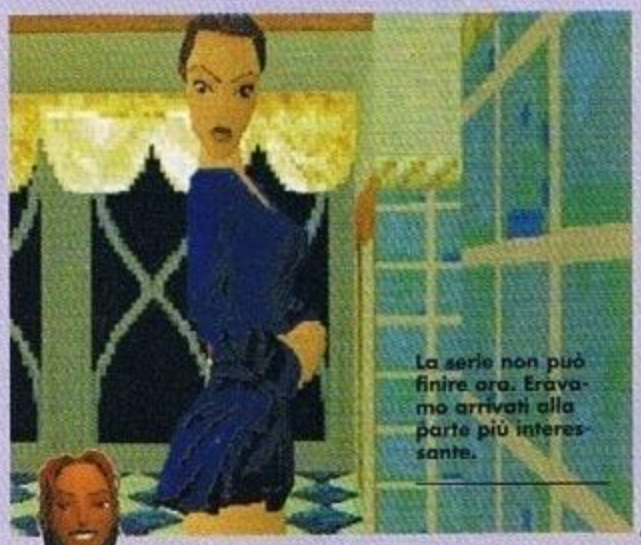
VOTO: 7

http://www.oldgamesitalia.net/

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; cercate le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta realmente succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate....

Niente Tomb Raider 3?



La serie non può finire ora. Eravamo arrivati alla parte più interessante.

Fonti vicine alla Core hanno fatto capire che non ci sarà mai *Tomb Raider 3*. Nonostante questa voce sembri un ridicolo pettegolezzo, c'è un trucco. Pare che una terza parte della serie Tomb Raider sia stata pianificata, ma che probabilmente uscirà con un altro nome, qualcosa come *The Adventures of Lara Croft*. Non si sa nulla riguardo alla data di pubblicazione o su che piattaforme sarà disponibile, ma di certo uscirà per PlayStation.

◀ **Cosa? Niente più Tomb Raider? Calma, calma...Lara potrebbe avere una serie tutta sua!**

Il Ninja Alle Prese coi Ritardi

Con i successi di *Tomb Raider* e *Fighting Force*, la Core si è di certo fatta un nome nei giochi d'azione in terza persona. La Core sa anche che non può forzare troppo i suoi prodotti, così fonti vicine alla compagnia hanno detto che l'uscita del prossimo gioco Ninja verrà nuovamente posticipata. Il gioco, che in origine doveva uscire alla fine del 1997, era stato rimandato ai primi mesi di quest'anno. Ora sembra che dovremo aspettare maggio per poterci giocare. La Core ha dichiarato di voler introdurre più "magie ninja" per rendere il gioco davvero speciale.

◀ **Ebbene è così, non me ne vado da nessuna parte finché non sono pronto! Non fatemi mettere del tesubishi sui vostri piedi!**

Lunar per PlayStation!

Su Internet i litigi tra la Working Designs e i manager della Sega sono ormai famosi. La guerra è così avanzata che forse la Working Designs porterà *Lunar* sulla PlayStation invece che sul Saturn. Queste notizie giravano già da un po' di tempo, ma recentemente ci sono state confermate da fonti vicine al progetto. Speriamo che sia tutto vero!

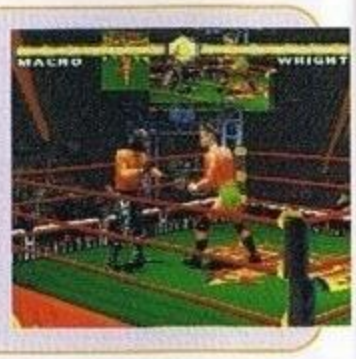
◀ **Fai le valigie e vieni qui alla PlayStation!**

▲ ***Lunar* è apparso per la prima volta in Italia su un Sega CD.**

La EA guarda THQ

Ultimamente il gruppo della THQ è stato particolarmente attivo, e ha avuto dei buoni guadagni nonostante recentemente non abbia fatto uscire nessun prodotto. Detto questo, fonti della EA hanno affermato che stanno valutando l'acquisto di diverse licenze (in particolar modo quelle WCW) da editori più piccoli.

▶ **Riuscirà l'EA a comprare i diritti di pubblicazione del famoso WCW?**



L'Interplay Cattura Heart of Darkness

In programmazione da cinque anni, *Heart of Darkness* è stato il "game of the show" all'E3 nel 1995. Da quel momento il gioco è passato allo sviluppo negli Amazing Studios in Francia, pur essendo ancora finanziato dalla Virgin Interactive. Attualmente la Virgin, per via dei suoi problemi economici, ha deciso di vendere tutti i suoi progetti di valore ad altri editori. Per quel che riguarda il mercato occidentale pare che sarà la Interplay ad acquistare i diritti per PC e per PlayStation.

◀ **Sembra che la Interplay stia facendo un'offerta per *Heart of Dakness*. Se così sarà speriamo di poterci giocare su PlayStation!**

FINALMENTE Madden diventa Poligonale!

Seguendo i suggerimenti della stampa specializzata, del pubblico e delle vendite (che sono state buone, ma non quanto quelle di *GameDay '98*), *Madden '99* adotterà finalmente una grafica poligonale. Molte recensioni hanno criticato il gioco classificandolo sotto gli attuali standard Sony. La EA sembra aver preso a cuore la vicenda e ha annunciato un restyling completo per la prossima uscita.

▶ **Madden '99 diventa poligonale?**

StarCraft invade PlayStation

Il successo di *WarCraft 2* e l'atteso successo di *Diablo* hanno aperto la strada per un'altra conversione Blizzard. *StarCraft*, recentemente realizzato per PC, sarà presto convertito per PlayStation. Presumibilmente i diritti di pubblicazione del gioco andranno alla EA, come già successo per i precedenti prodotti della Blizzard. Non si sa ancora nulla sui tempi.

◀ **Date un'occhiata a StarCraft, tra non molto dovrebbe arrivare sulla PlayStation.**

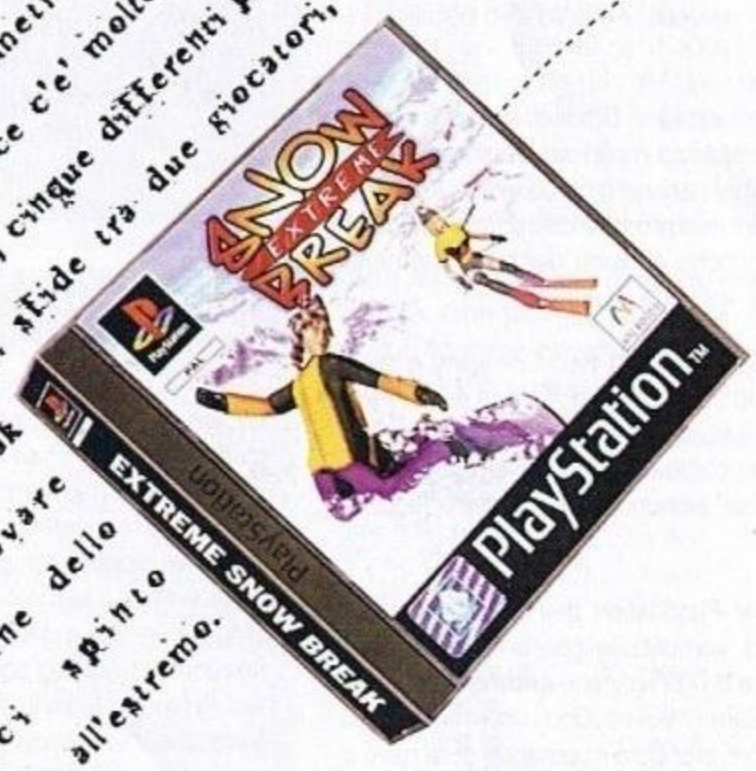
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SNOW EXTREME BREAK

Extreme Snow Break non e' un semplice racing con lo snowboard, gli sci e lo skibob. Anche perche' quando ci si tuffa a 180 chilometri orari in un canalone di neve, di semplice c'e' molto poco. Con piu' di 30 km di piste, cinque differenti play mode e possibilita' di slide tra due giocatori, Extreme Snow Break vi fara' provare l'emozione dello sci spinto all'estremo.



PlayStation

MICROÏDS

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

ment Inc.

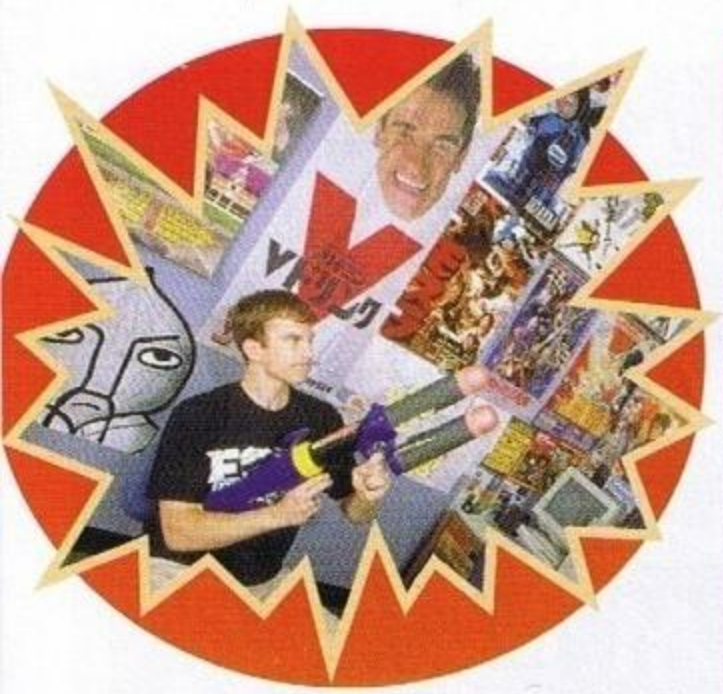
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

日本ゲームおもて

Le ultime novità dal Paese del Sol Levante, featuring Bill Paris-san!



MADE IN JAPAN

Banzai!

Konnichi wa! Grazie per i complimenti che mi avete mandato! Ho ancora un po' di termini che vi aiuteranno nelle traduzioni dei vostri giochi d'importazione e le mini recensioni dei migliori giochi-jap del mese. Per non parlare di tutte le altre nippo-stranezze: abbiamo simulazioni di gatti e alcuni irritanti bastoncini elettrici! Hajimemasho! (INIZIAMO!).

Abbondanza di premi!

In una campagna promozionale per festeggiare il superamento del milione di PlayStation vendute, la Sony ha offerto dei premi che includono 100 PlayStation "Midnight Blue", 1000 "Suede Black" Dual Shock Analog Controller, e un milione di memory card argentate. Fico, no?

BAM!!! Prendi questo, zack! Non c'è niente di meglio di un po' di tiro a segno con qualche Invid! Vi sono piaciuti gli adesivi per le memory card lo scorso mese? E che ne pensate del nostro Banzai Chibi Chan? Questo mese abbiamo preparato un bel minestrone di notizie sui giochi, in stile wafuu! Per quelli di voi che mi hanno chiesto notizie sul wrestling giapponese abbiamo *New Japan Pro Wrestling: Legends of Extreme Spirit 3*. In più altre chicche su *Bushido Blade 2*. Allora che state aspettando? Ikuze!

Novità e notizie sull'importazione

► La Square ha finalmente rivelato le date d'uscita di due dei suoi giochi più attesi: *Bushido Blade 2* e *Parasite Eve*. *Bushido Blade 2* uscirà "quando i boccioli di pesco sbocceranno" (in primavera?). *Parasite Eve* uscirà il 19 marzo.

► Questa primavera uscirà *G Gradius*, un gioco che lo scorso anno aveva riscosso molto successo nelle sale giochi giapponesi. Ogni sezione è divisa in due aree con un bel mostro di fine livello pronto a distruggere la vostra astronave. Saranno anche aggiunti dei nuovi elementi originali assenti nella versione arcade.

► Dall'unione delle forze della Red Company e della Konami, nascerà il più atteso GDR dell'anno: *Mitsumete Nights*! Questo terzo episodio della serie avrà due modi di battaglia: "War" per combattere con diversi reggimenti, e "Personal Combat" per un classico scontro faccia a faccia.

► La versione per PlayStation del classico shooter *Game Heaven*, sarà compatibile con la Guncon della Namco e avrà grafica 3-D poligonale; il nome verrà cambiato in *Gun Luck*! *Game Heaven*. Con i vostri amati Miki e Misato, un giocatore prenderà il comando della nave e l'altro spazzerà tutto via con la Guncon!

★ **Banzai Chibi-Chan è illustrato da Robert DeJesus**

Star Ocean: Second Story

La Enix farà uscire *Star Ocean: Second Story* per la PlayStation entro la fine di marzo '98. Questa storia è il seguito del gioco uscito nell'Estate '96 su Super Nintendo, caratterizzato da una grafica incredibile per quella console e che aveva ricevuto molti elogi per il suo originale stile di gioco. Lo stesso sistema è stato riprodotto per *Star Ocean: Second Story*, con alcune importanti migliorie.

Il sistema di battaglia è passato dal "Full Motion Active Battle" al "Full Motion Real Battle": quando si inizia una battaglia dopo aver incontrato un nemico, ci si ritrova in un ambiente completamente 3-D poligonale che si muove in tempo reale. Si possono controllare tutti i personaggi, anche se - tranne l'eroe principale - gli altri hanno una propria intelligenza artificiale. I comandi semplici permettono di godersi delle belle sfide piene di colpi spettacolari.

▲**Chissà quali pericoli aspettano l'eroe nel buio di questo castello.**

Si possono scegliere due dei tre personaggi: Laty (l'eroe di Star Ocean), Cleod (figlio di Lonykis) e Lena (la prima ragazza incontrata da Cleod). Il sistema "Double Hero" permette di vivere due storie diverse allo stesso tempo. Scegliendo Cleod si va alla ricerca di Lena; invece scegliendo Lena lo scopo è ritrovare Cleod.

La storia si svolge vent'anni dopo il primo episodio con cui non ha comunque legami stretti. I fan dell'originale o i nuovi giocatori rimarranno affascinati da questo splendido seguito.

Gli Irritanti Bastoncini Elettrici Sono di Ritorno

Basato sul famoso "Electric Irritating Stick" dello show giapponese *Utchan and Nanchan's Blazing Challenger*, il nuovo gioco d'azione della Zauls è stato finalmente convertito su PlayStation, direttamente dalle sale gioco! Lo scopo è di far passare il bastoncino attraverso il labirinto senza toccare i bordi. Quando si tocca un lato o un ostacolo, c'è un flash e il gioco finisce. Con l'analog controller dual shock si può sentire il feedback della scossa elettrica (molto meno forte che nello show ovviamente!). Nella versione casalinga sono state aggiunte le modalità Versus, Tournament e Penalty Mach. Alcuni percorsi cambiano a seconda dell'abilità del giocatore! Si possono anche aggiungere mulini a vento, loops e pistoni per creare un percorso originale dove sfidare se stessi o un avversario.

◄**Il bastoncino elettrico (in basso a destra) non può toccare niente... altrimenti bzzzz! E' finita.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento della stampa]

1. NOBUNAGA'S AMBITION: GENERAL'S RECORD
KOEI; uscito il 27 novembre; copie vendute: 72,677

2. RPG MAKER 3
ASCII; uscito il 27 novembre; copie vendute: 66,397

3. MINNA NO GOLF
SCEI;uscito il 17 luglio; copie vendute: 58,519 (nelle ultime 2 settimane), 969, 805 in totale

4. PUYO PUYO SUN
Compile; uscito il 27 novembre; copie vendute: 53,714

5. GALLOP RACER 2
Tecmo; uscito il 20 novembre; copie vendute: 48,913 (nelle ultime 2 settimane), 131, 930 in totale

6. ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA
From Software; uscito il 4 dicembre; copie vendute: 39,037

7. BURGER BURGER
Gaps; uscito il 27 novembre; copie vendute: 38,738

8. EINHANDER
Square; uscito il 20 novembre; copie vendute: 31,006 (nelle ultime 2 settimane), 83,891 in totale

9. R?MJ: THE MYSTERY HOSPITAL
Bandai; uscito il 27 novembre; copie vendute: 30,533

10. A5 RAILROAD MANAGEMENT SIMULATION
Art Dink; uscito il 4 dicembre; copie vendute: 26,164

©1997 TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY

Uscite di Marzo in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Construction Battle Attachment	Techno Soft	Simulation	12/3/98
Lost Sword	Imagineer	Action	12/3/98
Parasite Eve	Square	GDR	19/3/98
Legends of Extreme Fighting Spirit 3	Tomy	Sports	Fine marzo
Star Ocean: The Second Story	Enix	GDR	Fine marzo
Advanced V.G. 2	TGL	Fighting	TBA
Astro Noka	Enix	Simulation	TBA
Blue Knight Votoms: The First Volume	Takara	Action	TBA
Clock Tower: Ghosthead	Human	Adventure	TBA
Crisis City	Takara	Action	TBA
Every Day Is Cat Day	Bandai	Simulation	TBA
Firewoman's Standard	Tokuma Shoten	Adventure	TBA
First Love Story: Field Trip	Tokuma Shoten	Simulation	TBA
Gundam the Battle Master 2	Bandai	Fighting	TBA
Gun Luck! Game Heaven	Jaleco	Shooting	TBA
Hajime Kaneda Boy Incident Record	Kodansha	Adventure	TBA
Hello Charlie	Enix	Action	TBA
Money Idol Exchanger	Atena	Puzzle	TBA
Rebus	Atlus	GDR	TBA
Robot Lone X	Game Bank	Shooting	TBA
Space Rendezvous: Rama	Game Bank	Adventure	TBA
Street Victory	Calsonic	Racing	TBA
Tempest X3	J. Wing	Shooting	TBA
Time Carrier Series	Banpresto	Shooting	TBA
Tokyo 23rd Ward Uniform Wars	Map Japan	Adventure	TBA
Twin Bee RPG	Konami	GDR	TBA

TBA (To be announced); data da definire

I migliori di Marzo secondo Chibi

▼ **La Althus farà uscire *Rebus* negli USA alla fine del '98.**

N. 1: ASTRO NOKA

Astro Noka è un grande gioco di "coltivazione di piante spaziali e sterminio di orridi parassiti alieni", creato dagli stessi autori di *Gambare Morikawa-kun 2*. Bisogna far crescere delle cosmo piante nello spazio e cercare di difenderle dai malvagi Baboo. Potete diventare la serra più famosa dello spazio vincendo prestigiosi premi come "la zucca più grande" e "ortaggi che suonano e profumano" *Tanoshii yo!*

▲ **Vi servirà molto di più del pollice verde per far crescere queste piante...**

N. 2: REBUS

Il mondo reale di Cartia e il fantastico Eden si incontrano nel GDR *Rebus*. Cartia è la patria delle carte magiche con le proprietà del Fuoco, Fiamma, Ghiaccio e Vibrazioni. Queste possono essere usate sia da sole che combinate tra loro per attaccare o difendersi dai nemici. Come tutti i GDR giapponesi, anche questo gioco ha parecchio testo in giapponese, ma sappiamo che gli otaku non si lasceranno spaventare.

Vocabolario di Chibi

Ossu! Paris-san mi ha dato questo spazio ogni mese per insegnarvi i termini di gioco giapponesi, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi giapponesi! Questo mese mi sono concentrato sui termini per capire i comandi, le schermate di menu ed i codici. Ora fate attenzione!

コントローラ	kontoroora	controller
使い方	tsukai-kata	come si usa
操作	sosa	manipolazione
ボタン	botan	bottone
方向キー	hoko-kii	joypad
上	ue	su
下	shita	giù
右	migi	destra
左	hidari	sinistra
セレクト	serekuto	select
スタート	sutaato	start
ポーズ	poozu	pausa
選択	sentaku	select
決定	kettei	scegli
キャンセル	kyanseru	cancel
解除	kaijo	rimuovi
変更	henko	cambia, altera, modifica
メニュー	menyuu	menu
タイトル	taitoru	titolo
オプション	opushon	opzione
マップ	mappu	mappa
画面	gamen	schermo
使用しません	shiyo-shimasen	non in funzione
ゲーム開始	geemu-kaishi	inizio del gioco
視点	shiten	punto di vista
カメラ	kamera	visuale, camera
切り替え	kirikae	cambia
カーソル	kaasoru	cursore
コマンド	komando	comando
移動	ido	movimento
難易度	nani-do	grado di difficoltà
設定	settei	settings, set up
音量	onryoh	suono
調整	chohsei	aggiusta
リセット	risetto	reset
初期化	shokika	reset

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bushido Blade 2

La Square ha annunciato che ci saranno 12 nuovi personaggi in aggiunta ai sei principali, per un totale di 18 personaggi!!! Questo dovrebbe decisamente movimentare un po' le acque e aggiungere varietà a *Bushido Blade 2!* Ed ora via con le presentazioni...

◀ Anche se Chirchiro Hiiragi ha solo 13 anni è già una spadaccina formidabile e odia tutto ciò che è infantile.

◀ Isohachi Motomiya è stato il maestro di Gengoro. E' severo, rigido ed arrabbiatissimo.

◀ Hongo Takeru è stato allenato dal clan Shainto.

▲ Tony Umeda sta cercando di creare il suo proprio stile personale di combattimento.

◀ Matsumushi è un ronin che ha per caso salvato un membro Meikyo-ryu e poi ha deciso di continuare ad aiutarli.

◀ Hotarubi è diventata un killer professionista negli Stati Uniti, ma è tornata in Giappone quando ha sentito che la Meikyo-ryu era nei guai.

▼ Sazanka vuole diventare un istruttore di spada e divenire il capo della Meikyo-ryu.

▶ Suminagashi è venuto in Giappone per diventare il migliore spadaccino del Paese.

▶ Utsusemi era un ronin pacifico e giusto, ma Mikado l'ha portato fuori dal suo ritiro per aiutare il Meikyo-ryu.

▶ Nightstalker è allenato al ninjiutsu Koga-ryu ed è molto veloce.

▶ Highwayman è avvolto nel mistero...

▲ Utamaru ha capito di dover affinare le proprie capacità dopo essere stato sconfitto da Kaun.

Legends of Extreme Fighting Spirit 3

▲ Nessuno può salvarsi dal sasuke special!

I fan dei puroresu (lottatori professionisti di wrestling) hanno aspettato a lungo un gioco sul *New Japan pro Wrestling*, e finalmente questo mese, potranno trovarlo sugli scaffali dei negozi specializzati in importazioni dal Giappone. In questo ultimo titolo della serie New Japan, si possono scegliere 40 lottatori provenienti da altre federazioni di wrestling! Ci sono anche Great Sasuke (un favorito nell'Extreme Championship Wrestling), Delphin e Jinsei! Ci sono tutti i puroresu del New Japan tra cui scegliere, questa è una vera chicca per tutti i fan estremi del Wrestling made in Japan!!

▲ Le manovre aeree di "Great Sasuke" sono fantastiche da vedere.

Great Sasuke

Come tutti i fan dell'ECW sanno bene, questo grande lottatore è famoso per i suoi attacchi a mezz'aria. La sua mossa più famosa - la Sasuke Special- non può essere imitata da nessuno. Se l'avversario è fuori dal ring, Sasuke si gira, fa un flip al contrario e gli finisce addosso senza toccare le corde del ring! Una variazione di questo attacco è il Topecon Hero, in cui Sasuke sta sull'orlo del tappeto fuori dal ring, sale sulla corda di mezzo e in un attimo fa un backflip sul suo avversario. E poi Sasuke tira fuori il suo Thunder Fire Powerbomb per finire i suoi avversari!

Enigma

La KOEI continua ad esplorare nuovi generi con il suo ultimo titolo *Enigma*. Questo adventure non si limita a farvi risolvere indovinelli ed enigmi, ma vi coinvolge in furiosi combattimenti in puro stile picchiaduro. Potete scegliere il vostro personaggio tra i tre a disposizione: Akira Yamagata, Katherine Edward e Thomas Lind.

Nel corso della storia, dovrete riuscire a svelare i misteri nascosti in delle antiche e misteriose rovine. Durante la missione avrete a che fare con diversi mostri poco amichevoli, che potete combattere a mani nude o incenerire con le varie armi che troverete. Ogni personaggio ha un suo stile di combattimento e mosse speciali personali. In fine se si trovano tre oggetti chiamati "le pietre segrete", acquisirete nuovi poteri, come l'abilità di lanciare palle di fuoco, paralizzare i nemici e guarivi dalle ferite.

L'eliminazione dei mostri è fondamentale per poter risolvere il mistero. Sembra bello!

◀ Akira Yamagata è un discendente di una famosa famiglia di ninja, ed è anche un maestro di jujitsu. Durante le battaglie fa tutte le sue mosse a mani nude. E' alla ricerca di suo padre Hideyoshi che è scomparso da otto anni.

▶ Katherine Edward è la figlia della nobile famiglia degli Edward. Ha iniziato questo viaggio perché la "Star Secret Stone" è stata rubata dal British Museum . La sua specialità è la scherma e usa un bastone quando combatte.

Ogni Giorno e` un giorno da gatto

▶ Speriamo che questo micetto abbia solo rovesciato del latte...

Questo curioso gioco della Bandai porta il cucciolo virtuale a nuovi livelli! Il gioco si differenzia dal famoso Tamagotchi, per un approccio più realistico. Si possono scegliere 10 razze feline, incluso l'American Short Hair. Entrerete in possesso del gatto in modi differenti, come trovarlo per strada o catturarne uno randagio anche se comprarlo al negozio rimane il modo più facile. Si può parlare al proprio gatto, addestrarlo e giocarci insieme, ma se non si è dei bravi padroni il gatto può decidere di andarsene o ammalarsi. Inoltre la vita del gatto va da 10 a 20 anni (NON in tempo reale!), e non passa molto prima che il tempo finisca. Se si fa accoppiare il proprio gatto, si può allevare un cucciolo della sua specie. Si può anche partecipare ad importanti fiere feline! *Miao!*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE

Clock Tower: Ghosthead

Sangue giallo e bambini inquietanti danno vita ad un seguito veramente "orribile"!

La Human farà uscire questo mese il seguito del suo gioco horror, con il titolo *Clock Tower: Ghosthead*. Questo titolo, compatibile con mouse e joypad dual shock, è il proseguimento del famoso *Clock Tower*.

I comandi sono stati semplificati e l'interfaccia è ora composta dal control pad e da un solo pulsante.

La storia è incentrata sulla diciassettenne Yutaka Midoshima, che dopo un grave incidente soffre di uno sdoppiamento della personalità. Quest'altro personaggio che vive nel suo subconscio si chiama "Shoh" ed è crudele, tirannico e senza cuore, l'esatto opposto di Yutaka. Questo lato oscuro emerge quando la ragazza non porta il suo amuleto protettivo "Mikoshi-sama". Dopo aver avuto l'incidente, la ragazza è stata affidata ad un amico del padre, Hajiime Takano, direttore del Medicinal Research Institute. Il gioco inizia con la nostra eroina a casa da sola, quando improvvisamente inizia a sanguinare con sangue giallo e viene scoperta una parte di corpo verde.

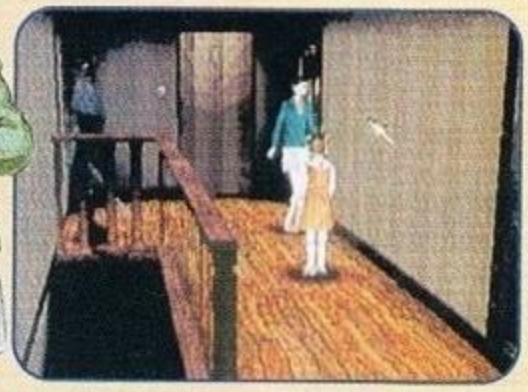
Ghosthead ha molti nemici, inclusi gli innumerevoli cadaveri ambulanti (alcuni portano delle maschere di demoni femminili), assassini che si portano dietro serpenti giganti, bambine possedute e molti altri. A seconda se porta il Mikoshi-sama o no, la personalità di Yutaka cambia e la storia si sviluppa in modo diverso. Se perde l'amuleto, quando è vittima di un grosso shock emotivo, la coscienza buona svanisce e appare la perfida Shoh. Se Yutaka incontra i nemici si nasconde e aspetta che passino, invece Shoh li attacca usando le armi trovate nel corso del gioco. A seconda della personalità usata per risolvere determinate sezioni del gioco, la storia si evolve in modo differente, aggiungendo un certo spessore al gioco.

I movimenti della protagonista sono tutti realizzati grazie alla tecnica del motion capture, in particolare l'animazione delle sue investigazioni. Alcune scene contengono inoltre FMV. Come nel precedente *Clock Tower*, se il proprio personaggio è in pericolo e gli rimane un po' di forza, si può schiacciare il pulsante a ripetizione per evitare il pericolo.

Le vocine stridule che sussurrano nelle vostre orecchie, i passi dietro la schiena, le immagini realistiche in 3-D e le sensazioni del dual shock nelle vostre mani, vi daranno una sensazione di paura mai vista e sentita prima in un videogioco.

◀ La piccola Chinatsu Takano improvvisamente si è trasformata in un'assassina ed ha terrorizzato tutta la famiglia Takano. Con quello sguardo inquietante, ne sembra capace, che ne dite?

◀ La diciassettenne Yutaka Midoshima ha due personalità. Il macabro incidente ha luogo a casa di un amico di suo padre.



▲ Quando si è Yutaka si ha la possibilità di evitare i nemici che si incontrano.

▲ Azionando la leva si può esplorare il bagno... oppure no. Quanto siete coraggiosi?

▶ I triangoli indicano le zone che si possono esplorare.

▲ Il cursore diventa rosso o blu quando si cammina vicino a trappole o nemici.

▲ Questa non è la prima volta che si incontra del sangue giallo, abituatevi!

Sayonara, Otaku!

Sembra proprio che sia arrivato il momento di salutarci. Chibi e io dobbiamo andare a giocare un po' a *Tenchu*. *Shuriken* e *Tetsubishi* stanno arrivando! Godetevi la primavera (anche se è già arrivata da un pezzo), e vi aspettiamo il prossimo mese con altre notizie gustose dal Giappone. *Ato ne de!!!*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RECENSIONI

i giochi nuovi del mese, professionalmente provati dai migliori recensori del pianeta.

La PlayStation è chiaramente la miglior console di videogiochi del pianeta, ma non si può negare che anche lei ha la sua parte di giochi-immondizia! Non preoccupatevi, grazie all'accurato lavoro dei recensori di PSM saprete sempre quanto vale ogni gioco!

La nostra Scala di Valori

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quei soldi tanto faticosamente risparmiati?!?".
Per esprimere un giudizio finale sul valore del gioco, usiamo la classica votazione da uno a dieci; se il voto è superiore a otto potete stare sicuri di non sbagliare investendoci i vostri sudati risparmi!

Il Vero Volto di un Voto

Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

Un nuovo classico: dovreste prenderlo in considerazione anche se non siete fan di quel genere.

Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

Un buon titolo, ma gli manca qualcosa per essere un titolo imperdibile.

Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

S'intravede ancora qualcosa di buono, ma i punti negativi superano quelli positivi.

Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

Rimane inspiegabile perché siano fatti giochi di questa qualità!

Un vero orrore! Non pensate neanche di prenderlo in affitto.

Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

I Giochi del Mese

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM .....pg 20
POINT BLANK.....pg 20
DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN..pg 20
RIVEN.....pg 21
FINAL FANTASY TACTICS.....pg 21
RESIDENT EVIL 2.....pg 21
BLOODY ROAR.....pg 22
MONOPOLY .....pg 22
KLONOA.....pg 22
BUST-A-MOVE 3DX.....pg 23
BUSHIDO BLADE .....pg 23
CLOCK TOWER.....pg 23
MAXIMUM FORCE.....pg 24
POY POY.....pg 24
THE LAST REPORT .....pg 24

Patente, prego?

Non solo voto e recensione; per un'informazione più completa abbiamo corredato ogni gioco di una scheda con tutte le informazioni tecniche: ecco un piccolo aiuto su cosa va letta.

- **Prodotto:** Chi ha prodotto il gioco e lo distribuisce sul mercato.
- **Sviluppato:** Sono i responsabili della creazione del gioco; è con loro che ce la dobbiamo prendere per un cattivo titolo o che dobbiamo osannare per la creazione di un capolavoro.
- **Genere:** Indica la tipologia di un gioco. Col passare degli anni le categorie di giochi sono diventate moltissime ed è impossibile elencarle tutte, per questo forniamo una scheda solo dei filoni principali:
  Azione: In questi giochi i riflessi sono la cosa più importante. Concentratevi sul vostro Joypad e pensate solo a divertirvi. Le sotto sezioni di questo genere sono: platform, picchiaduro, sparatutto, ecc.
  Simulazione: Avete sempre sognato di pilotare un F14? O di fare un goal in rovesciata durante la finale di coppa del mondo? Questi sono i giochi che vi permetteranno di vivere queste emozioni, simulando eventi della vita reale sulla vostra console preferita. In questa categoria rientrano i giochi di guida, i simulatori di volo e tutti i giochi sportivi. Meno immediati degli action game, danno grandi soddisfazioni quando impariamo a usarli!
  Avventure: Quanto di più vicino a un cartone animato interattivo. Qui non c'è molto spazio per l'azione ed è privilegiata l'intelligenza del giocatore che dovrà, con la sua astuzia, risolvere tanti piccoli enigmi per permettere alla storia di svilupparsi.
  Giochi di Ruolo o GDR: Ricordano un po' i giochi d'avventura, ma hanno una trama meno lineare e un'area di gioco più ampia. Caratteristica fondamentale di un GDR è la possibilità di accrescere le capacità del personaggi ai nostri comandi.
  Puzzle: Questo è il genere più complesso da spiegare; sono giochi semplici ma dalla meccanica irresistibile che ti tengono per ore davanti allo schermo ad allineare colori e forme. Padre di tutti i puzzle game e l'immarcescibile Tetris.
- **Origine:** Questa indicazione è molto importante per sapere come procurarsi il gioco e se può funzionare sulla vostra PlayStation:
  Sony: Il gioco funziona su una qualsiasi console PAL, quelle ufficialmente distribuite dalla Sony. All'interno troverete una sezione Italiana del libretto d'istruzioni e alcuni giochi (pochi) potrebbero parlare in Italiano. Questi sono i più facili da trovare, basta andare in qualsiasi negozio che tratta giochi per PlayStation e avrete buone possibilità di poterli acquistare.
  Euro: Il gioco funziona su tutte le console PAL, quelle ufficiali Sony. Avrete un po' di problemi nel trovare il gioco in quanto dovrete andare in negozi specializzati che trattano anche titoli stranieri. Il libretto d'istruzioni potrebbe non essere in italiano e il gioco sicuramente non sarà tradotto.
  USA: Questi giochi provengono dagli Stati Uniti e c'è bisogno di una PlayStation americana o di una modificata per poterci giocare. Lo troverete solo in negozi specializzati in videogame e preparatevi a tradurre dall'inglese se volete capire come si gioca.
  Giappone: I titoli provenienti dal Sol Levante sono i più difficili da trovare e da capire. Potrete giocarci solo se possedete una PlayStation Giapponese o una modificata e li troverete solo nei più forniti negozi specializzati. Non dimenticate inoltre che istruzioni e menu di gioco potrebbero essere in Giapponese, impedendovi così di utilizzare appieno le potenzialità del titolo.
- **IMPORTANTE:** Se avete una console Europea PAL standard non potete utilizzare i giochi USA e Giapponesi, per ulteriori chiarimenti scriveteci o chiedete al vostro negoziante di fiducia.
- **Giocatori:** Se è indicato un numero massimo superiore al due, significa che per poter giocare in tre o più è necessario l'adattatore MultiTap che permette di collegare fino a otto joypad alla PlayStation.
- **Dischi:** Qui scoprirete da quanti CD è composto il gioco.

Ora avete tutte le informazioni necessarie: *non vi resta che voltare pagina e iniziare la lettura!!!*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation™

"arbitro cornuto o formazione sbagliata?"

PREMIER MANAGER 98

- MANUALE -
VERSIONE IN ITALIANO
- GIOCO -

Da oggi inizia la nuova era del calcio manageriale per PlayStation.
Scegli la tua squadra preferita da allenare tra tutte le squadre del campionato italiano di calcio di serie A e B.
Oltre 800 giocatori da scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.
A te le scelte, le strategie e gli acquisti.

... ora la squadra è in mano tua.

actua SPORTS SERIES

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia®

distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

...iori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - ww...

Gremlin INTERACTIVE

...archi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

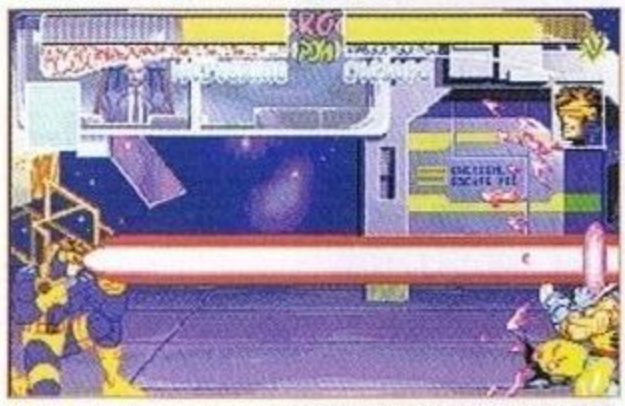
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-Men: Children of The Atom

Prodotto Acclaim **Sviluppo** Probe **Genere** Combattimento
Origine EURO **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1



▲ La danger room è solo uno degli ambienti dove dare un po' di botte a questi mutanti.

Questo gioco è rimasto in attesa di pubblicazione per ben due anni... e si vede. *X-Men* ai suoi tempi era un picchiaduro innovativo e spettacolare, ma ormai è oscurato da tre generazioni di arcade e almeno due di console da casa. Il risultato è un gioco datato ben lontano dagli standard degli ultimi titoli della Capcom: *Marvel Super Heroes* e *X-Men vs Street Fighter*. Il modo di gioco di *X-Men* ricalca la struttura standard dei primi *SreetFighter*, ma oltre ai soliti fireball e uppercut, aggiunge anche delle mosse "Super Powered" e la possibilità di saltare altissimi facendo scrollare lo schermo verso l'alto. Anche senza confrontarlo con i titoli più moderni, *X-Men* risulta in molti punti un po' piatto. Per anticipare i problemi di "rallentamento" che la PlayStation ha con il 2D, è stata abbassata la velocità generale del gioco e non c'è alcun modo per poterla alzare. L'animazione non è male, anche se è chiaro che è stato eliminato qualche fotogramma per mantenere una buona fluidità di movimento. Il computer è difficilissimo da battere; anche quando si gioca nella modalità "facile". *X-Men* risulta essere il più difficile picchiaduro Capcom finora disponibile sul mercato; ma attenzione, questo non è un pregio a meno che non amiate sprofondare nella frustrazione!
Gli otto supereroi e supercattivi che potete scegliere sono molto diversi tra loro, ma purtroppo alcuni non sono affatto bilanciati, come il vecchio e caro *Wolverine*. La grafica dei personaggi e degli sfondi è buona e riproduce fedelmente quella della sala gioco. Anche la musica è ben riprodotta, ma troppo dominante rispetto agli effetti sonori. Per concludere ci felicitiamo della determinazione con cui la Probe ha portato a termine questa conversione, anche se forse non ne valeva la pena.

- La Grafica sembra un po' scattosa
- La Musica è adatta ad un gioco di combattimento
- L'idea è ormai superata
- Ci rigiocherò se mi si rovinasse il CD di Marvel Super Heroes

Voto FinalePSM : 5
Un buon tentativo uscito con due anni di ritardo

Point Blank

Prodotto Namco **Sviluppo** Namco **Genere** Tiro a Segno
Origine USA **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Point Blank, dopo *Time Crisis*, è la seconda conversione Namco per PlayStation che utilizza la pistola Guncon. Il fulcro del gioco sono una dozzina di "tiri al bersaglio", ognuno con caratteristiche diverse per testare tutti gli aspetti della vostra abilità di tiratori. Le prove spaziano da un frenetico tiro al piccione fino al cercare di colpire una foglia che cade con un solo proiettile a disposizione. Detto così sembrerebbe un po' noioso e giocandoci da soli effettivamente lo è, ma il vero divertimento di *Point Blank* è nella modalità a due. In questo caso il gioco diventa un confronto diretto di velocità e capacità di mira e non solo una semplice memorizzazione dei bersagli come negli altri shooter (*Maximum Force*). Alla fine di ogni livello viene dato un punteggio ad ogni giocatore in base al suo rendimento; il migliore dei due riceve un punto. Viene decretato vincitore chi alla fine ha raggiunto il punteggio più alto; semplice ma efficace quando si è con gli amici.
Com'è nel suo stile, la Namco ha arricchito la versione PlayStation con delle particolarità originali assenti in sala giochi. E' stata aggiunta una modalità GDR per ravvivare le partite in solitudine. Dovrete controllare due personaggi che vagano su un'isola alla ricerca di una pistola magica. Durante il percorso incontrerete dei "mostri" che vi sfideranno alle solite gare di tiro già affrontate nel gioco base. Anche se apprezziamo lo sforzo fatto dalla Namco per migliorare il gioco, troviamo che avere delle conversazioni con i piccioni prima di sparargli è un po' una forzatura e poi il tutto è troppo semplice.
Per concludere, se avete due pistole Guncon e alcuni amici con cui giocare, Point Blank è da non perdere, ma se volete giocarci da soli questo gioco risulta essere solo carino.

- La grafica è fumettistica ma fatta bene
- La musica si sposa bene con l'aspetto del gioco
- L'idea è semplice ma ben realizzata
- Ci rigiocherò fino a quando non avrò più nessuno da sfidare

Voto finale PSM:
Ottimo per due giocatori, mediocre per uno solo

▲ Sparate a questi polli, ma non toccate le bombe! *Point Blank* è una galleria di tiro a segno molto divertente.

Duke Nukem: Total Meltdown

Prodotto GT Interactive **Sviluppo** Aardvark Software **Genere** Sparattutto in prima persona
Origine Sony **Giocatori** 1(2 con il link) **Dischi** 1

Contrariamente a quello che si crede, Duke Nukem ha cominciato la sua carriera di eroe già da una decennio, iniziando le sue avventure agli albori del PC, ma solo pochi anni fa, quando è passato al 3-D ed ha intrapreso uno stile di vita politicamente scorretto, la comunità dei video giocatori l'ha riscoperto. Ora i possessori di PlayStation possono finalmente partecipare al festino esplosivo di Duke Nukem.
Ogni pallottola, ogni schizzo di sangue e ogni particolare crudele della versione per PC è stato fedelmente riportato in *Duke Nukem: Total Meltdown*. La versione PlayStation è più ampia rispetto a quella per PC, ed include l'Atomic Edition expansion pack più sei livelli originali disegnati appositamente per la PS. Ci vorrà un bel po' prima di deporre le armi, ve lo assicuriamo. Inoltre farete meglio a guardare a fondo ogni livello per non farvi sfuggire nessuno dei luoghi segreti che sono nascosti nel gioco. Vi ci vorranno dei mesi, ma non vi preoccupate, ci prenderete gusto.
Duke Nukem è uno dei migliori shooter d'azione disponibili. Avrete così tante cose da fare e vedere, come demolire palazzi, usare le telecamere esterne o semplicemente rimirarvi nello specchio, che sarà difficile spegnere la PlayStatyon. Si può sparare praticamente a tutto, dall'idrante nelle strade, al gabinetto nel bagno degli uomini. Anche lo stile generale del gioco (tipo film di serie "B") è un piacevole cambiamento rispetto agli anonimi giochi alla *Doom* privi di trama. Con la sua irrefrenabile violenza e le sue situazioni adulte, *Duke Nukem* non è propriamente un gioco per tutti!
E' supportato dall'Analog Pad della PlayStation, e anche se alcuni possono trovarlo un po' troppo sensibile, permette di prendere di sorpresa gli alieni sbucandogli alle spalle invece di correrglì sempre incontro come dei pazzi maniaci. Per i pochi eletti che se lo possono permettere, c'è anche la possibilità di linkare due PlayStation e giocare uno contro l'altro.
Questo è un grande shooter, ma fate attenzione puritani, questo gioco non è per voi.

▲ I livelli di Duke Nukem vanno dalle città post-apocalisse a queste basi lunari dimenticate.

- La grafica sembra presa da un film a basso costo
- La Musica non è di quelle che farebbero piacere a mia madre
- L'idea dà nuova aria al genere
- Ci rigiocherò fino a salvare tutte le ragazze... e la terra

Voto finale PSM:
E' un vero bastardo - ma è per questo che lo amiamo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

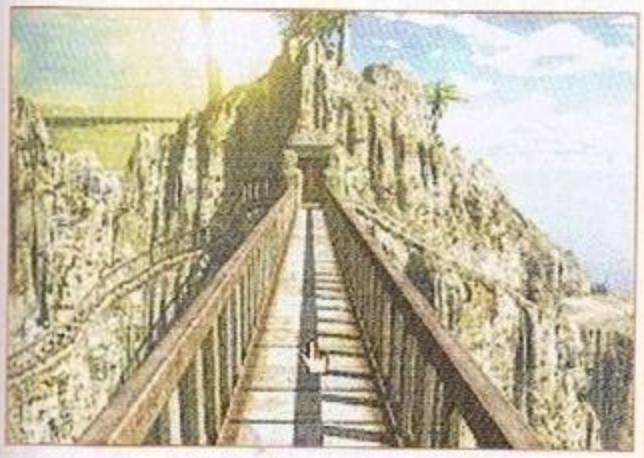
Riven

Prodotto Acclaim **Sviluppo** Sunsoft/Cyan **Genere** Avventura Grafica **Origine** Sony **Giocatori** 1 **Dischi** 5

Riven inizia dove finiva *Myst* e vi fa nuovamente incontrare Atrus, l'uomo che nel primo gioco aveva richiesto il vostro aiuto. Ora ha di nuovo bisogno di voi e vi chiede di raggiungere la Quinta Epoca (Fifth Age)- conosciuta anche come l'isola di Riven. Il padre di Atrus, Ghen, ha causato molti danni, mettendo in pericolo l'esistenza stessa dell'isola. E' anche arrivato al punto di imprigionare Catherine, la amata di Atrus, ed indovinate a chi tocca risolvere tutti questi guai?

Riven è un'avventura in prima persona che si distingue dagli altri giochi per la sua particolare veste grafica. Invece di un ambiente 3-D, *Riven* utilizza centinaia di immagini iper dettagliate che danno l'illusione di un lontano mondo fantastico. Si avanza nel gioco, immagine dopo immagine, cliccando nella direzione che si vuole seguire. Quando si clicca su un oggetto interattivo, si passa ad una sequenza FMV.

Purtroppo *Riven* ha alcuni problemi che non sono stati superati. Il principale è il tempo che si perde nel caricamento dei dischi: si ha l'impressione di dover sostituire il CD ogni dieci minuti! Il secondo problema è l'interfaccia del gioco; i contorni degli sfondi interattivi non sono abbastanza netti, così a volte il puntatore non ci rivela la possibilità di poter interagire con alcuni oggetti. Questo è decisamente fastidioso e ci obbliga a cliccare dappertutto per essere sicuri di non perdersi niente.



▲ **Anche se *Riven* è in pratica un gioco in 2-D, le immagini altamente dettagliate danno un senso di spessore.**

A parte questi problemi, *Riven* rimane un gioco interessante. Non vincerà nessun premio per originalità, ma ha migliorato il suo predecessore sotto ogni punto di vista, in particolare nella grafica e nel sonoro. I rompicapo sono ancora un po' troppo difficili e non si integrano bene con la storia. *Riven* è esattamente quello che ci si aspettava: un gioco particolare pieno d'atmosfera a cui tutti possono giocare e, per questo, avrà sicuramente successo.

- La grafica è fatta di immagini statiche ad alta definizione
- La musica è limitata, ma dà un tocco carino al gioco
- L'idea non può essere usata ulteriormente
- Ci rigiocherò fino a capire il perché di tanto interesse

Voto finale PSM: 6

Come Myst, ma più grande e più difficile

Final Fantasy Tactics

▲ **La Square ha fatto in modo di inserire un bel po' di sorprese e quintali di segreti per i giocatori più scrupolosi.**

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** Square **Genere** Strategia/GDR **Origine** USA **Giocatori** 1 **Dischi** 1

Sulla scia del successo di *Final Fantasy VII*, la Squaresoft e la Sony hanno voluto accontentare anche i fans dei giochi strategici con l'uscita di *Final Fantasy Tactics*. In un genere che di solito si concentra più sull'enfasi delle battaglie che sullo sviluppo dei personaggi, la Squaresoft ha creato un piacevole equilibrio tra le due cose, trasportando i giocatori in un mondo fantastico pieno di politici corrotti e violente lotte di classe. Si gioca con un giovane aristocratico di nome Ramza e con lui ci troveremo a dover affrontare una serie di situazioni che sconvolgeranno profondamente il suo carattere. La trama è interessante, ma si perde nell'incredibile quantità di personaggi che vi sono coinvolti; l'infinita lista di nomi simili e le facce troppo uguali rendono difficile familiarizzare con loro, ma nei giochi di strategia la cosa più importante sono i combattimenti, ed è qui che si entra nel vivo della sfida.

Con una grande attenzione ai dettagli ed un sistema di menu altamente complesso, Tactics proietta il giocatore nel vivo delle battaglie senza dover essere legati emotivamente alla storia. Formerete un esercito di soldati, maghi e creature che vanno dal gentiluomo di provincia al potente calcolatore (che usa la matematica per distruggere i nemici). Uno degli aspetti più stimolanti di FFT è l'acquisizione di Job Points e Experience Points, che servono per far cambiare lavoro ai nostri personaggi e fargli così acquisire capacità uniche. Non si combatte solo per finire il gioco, ma per far aumentare il livello d'esperienza dei nostri uomini. Potenti maghi e guerrieri nemici causeranno la perdita di molti membri dell'armata, ma giocando bene le vostre carte sul campo di battaglia e preparandovi in anticipo, riuscirete a superare qualsiasi ostacolo. Con una colonna sonora stellare che supera quella di FFVII ed un look originale, Tactics è un vero piacere per i sensi. I menu di gioco sono un po' intricati e la storia a volte risulta un po' confusa ma, presa confidenza con lo schema di gioco e superate le difficoltà iniziali, Tactics diventa il sogno degli appassionati dei giochi di strategia.

- La grafica è una 2-D con degli sfondi 3-D
- La musica è fenomenale, in perfetto stile Squaresoft
- L'idea è semplice, coinvolgente e strategicamente piacevole
- Ci rigiocherò fino ad aver potenziato al massimo i miei uomini

Voto finale PSM: 8

Talmente vario da confondere, ma estremamente appagante

Resident Evil 2

Prodotto Capcom **Sviluppo** Capcom **Genere** Horror/Azione **Origine** USA **Giocatori** 1 **Dischi** 2

Deve essere stato difficile per la Capcom realizzare il primo *Resident Evil*, specialmente se pensiamo al fatto che non esistevano altri giochi del genere. I designer hanno creato questo gioco geniale ispirandosi ai classici film horror, da cui hanno preso l'atmosfera spaventosa e carica di tensione e l'hanno miscelata con un crescendo d'azione.

Con l'uscita di *Resident Evil 2* la Capcom riesce a superare se stessa. Questa volta la storia si svolge intorno a due nuovi personaggi: Leon, una nuova recluta della S.T.A.R.S. al suo primo giorno di lavoro e Claire, una giovane ragazza alla ricerca del fratello scomparso.

Dal punto di vista grafico *Resident Evil 2* è puro piacere. Gli ambienti sono così dettagliati che sembrano veri e gli oggetti con cui si può interagire si confondono perfettamente con lo sfondo. Non si ha mai l'impressione che il gioco sia bidimensionale con oggetti 3-D "appiccicati" sopra, cosa che invece succedeva nel primo.

▲ **Con dei mostri che vanno dai corpi zombificati a piante mutanti, non saprete mai cosa vi aspetta in Resident Evil 2.**

Mentre nel primo gioco si potevano esplorare solo alcune zone, in RE2 si ha totale libertà di movimento. Potrete esplorare l'intera Stazione di Polizia, i laboratori Umbrella, ed anche il labirintico sistema fognario sotto Racoon City. Durante le esplorazioni vi imbatterete non solo nei classici zombi già visti nel primo episodio, ma anche in molti nuovi mostri che vi spaventeranno a morte. Sarete costretti a stare costantemente all'erta.

Oltre a tutto ciò, in RE2 ci sono moltissimi extra: armi nascoste, vestiti alternativi, personaggi segreti e strade multiple. Dopo aver finito il gioco con un personaggio, si può ricominciare con l'altro, arrivando ad un finale completamente diverso. Cambiano anche i mostri e gli oggetti, in modo da costringere il giocatore a rivedere completamente la sua strategia di gioco.

La Capcom è riuscita a reinventare tutti gli elementi che avevano reso speciale il primo gioco, aggiungendo rompicapo più complessi, nuovi mostri e armi migliori.

Congratulazioni alla Capcom che ha fatto di nuovo felici molti gocatori.

- La grafica è spaventosamente realistica
- La musica è discontinua ma alimenta la paura
- L'idea è stata sviluppata alla perfezione
- Ci rigiocherò finché qualcuno non mi strapperà il joypad di mano

Voto finale PSM: 9

Un'altra pietra miliare nel mondo dei video giochi firmata Capcom

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bloody Roar

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** Hudson **Genere** Combattimento **Origine** Sony **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Bloody Roar è il primo gioco di combattimento realizzato quest'anno dalla Sony e se il buongiorno si vede dal mattino, aspettiamoci molti altri successi. Grafica, effetti speciali ed un'ottima giocabilità fanno di *Bloody Roar* un picchiaduro con tutte le carte in regola per piacere ai fan del genere.

Bloody Roar prende ispirazione dalle serie di *Tekken* e *Virtua Fighter* e aggiunge una simpatica innovazione: durante il combattimento potrete trasformare il vostro personaggio in un'animale. Questa metamorfosi non solo vi permetterà di sferrare poderosi attacchi, interminabili combo e nuove mosse speciali, ma rigenera anche una parte di energia persa combattendo in forma umana. Sfortunatamente potrete attivare la trasformazione solo quando il "beast meter", posto sotto la barra d'energia, raggiunge il massimo della carica. La vostra forma animalesca durerà pochi istanti quindi cercate di sfruttarla al meglio.

▲ *Bloody Roar* è un fighter standard ma molto ben fatto.

Ognuno degli otto personaggi dispone di una grande varietà di mosse facilmente eseguibili e ben bilanciate così da non rendere nessun combattente più forte degli altri. *Bloody Roar* ha inoltre un bel po' di trucchi nascosti da scoprire e una modalità "Rave" esclusiva per la versione PlayStation. Altro aspetto vincente del gioco è che si ha sempre il massimo controllo del proprio personaggio; si può sempre reagire e schivare gli attacchi avversari anche quando si è lanciati in aria o quando si sta per essere messi al tappeto.

L'unico vero difetto del gioco è il look un po' anonimo dei personaggi; non c'è niente di particolare che l'identifichi e li renda riconoscibili, si confondono troppo con quelli di altri simili. In generale però *Bloody Roar* è un buon picchiaduro che merita di essere acquistato.

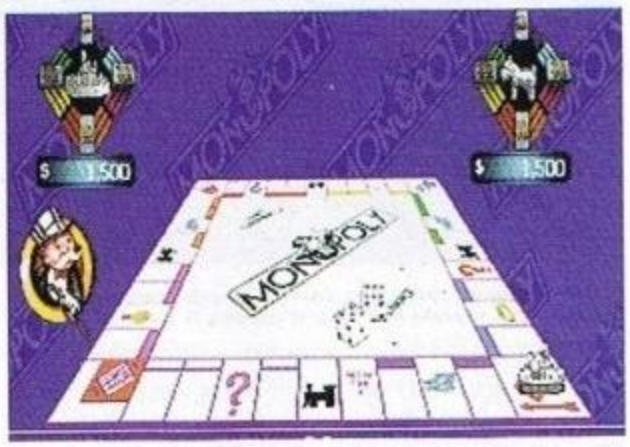
- La grafica è buona
- La musica è standard per questo tipo di gioco
- L'idea ha qualche piacevole innovazione
- Ci rigiocherò per dominare la bestia

Voto finale PSM: 7

Un fighter eccellente con elementi standard

Monopoly

Prodotto Gremlin **Sviluppo** Hasbro **Genere** Gioco da Tavolo **Origine** USA **Giocatori** 1-8 **Dischi** 1



▲ Tira il dado, baby! Questo è l'unica cosa divertente che c'è in questa conversione digitale.

Monopoly è sicuramente uno degli adattamenti più discutibili che siano mai arrivati qui in redazione. Il problema principale di una conversione digitale del Monopoli è l'impossibilità di creare una struttura di gioco abbastanza morbida da permettere la personalizzazione delle regole. Ogni famiglia che lo possiede ha un suo particolare modo di giocare che non ritroverà mai nella versione PlayStation. Sarete imbrigliati nelle ferree regole del gioco base, ed anche un semplice scambio di proprietà sarà impossibile. A peggiorare la situazione c'è un terribile sistema di menu, tanto complicato quanto inutile, visto che non vi permette neanche di sapere quali proprietà sono in vostro possesso.

Certo, la versione PlayStation vi permette di giocare a Monopoli anche quando siete soli o gli altri si rifiutano di giocare con voi, ma questo titolo riesce a deludere anche sotto questo aspetto. L'intelligenza artificiale del computer è così scarsa (anche nella modalità più difficile), che la maggior parte delle volte si possono ricomprare le proprietà acquistate dagli altri a metà prezzo. Non c'è gara, a meno che non si decida di saltare la contrattazione col computer e pagare tutto a prezzo pieno, ma così si perde l'aspetto più divertente di *Monopoly*. E' molto fastidioso riscontrare problemi come questi in un gioco che si basa tutto sull'intelligenza artificiale della CPU. Anche le scene multimediali perdono di interesse dopo pochi minuti e le salterete per finire più velocemente la partita.

Se vi piace il Monopoli, compratevi quello da tavolo.

- La grafica sembra un Monopoli
- La Musica è abbastanza elementare
- L'idea doveva essere realizzata meglio
- Ci rigiocherò solo se non riuscissi a trovare la mia versione di Monopoli da tavolo

Voto Finale PSM: 5

I fan del Monopoli dovrebbero restare attaccati alla loro versione da tavolo

Klonoa

Prodotto Namco **Sviluppo** Namco **Genere** Horror/Azione **Origine** USA **Giocatori** 1 **Dischi** 1

Fra qualche anno, quando darete un'occhiata alla vostra collezione di giochi, ne troverete alcuni veramente speciali che hanno fatto la storia stessa della PlayStation; *Klonoa* sarà sicuramente tra loro. Questo primo platform della Namco per PlayStation è veramente bello e dopo averci giocato qualche minuto vi riuscirà difficile credere che sia un'opera prima.

Klonoa possiede tutti gli elementi di un buon platform: un eccellente design dei livelli e dei personaggi, un ottimo controllo e tanta giocabilità. Nonostante il gioco sia legato agli schemi tipici del genere, li riproduce con molta freschezza. Non si può fare a meno di essere affascinati fin dall'inizio dal suo mondo, che vi trascina in un'atmosfera fantastica.

Lo schema del gioco può sembrare un po' semplice per gli appassionati del genere, ma nonostante questo c'è parecchio da giocare. Passerete un'infinità di tempo ad esplorare tutti gli angoli di *Klonoa* e nel farlo vi divertirete un mucchio.

Dal punto di vista tecnico, *Klonoa* è tra i migliori della sua generazione. Gli sfondi poligonali ed i mostriciattoli si fondono perfettamente dando vita ad un gioco che è tanto bello da vedere quanto da giocare, con alcuni tra i quadri più originali mai visti: non ci sono due livelli uguali!

▲ Il primo Platform della Namco per PlayStation è un concentrato di ottima grafica e grande giocabilità.

Klonoa è una produzione eccezionale che ha ripreso ed utilizzato tutto ciò che conoscevamo ed amavamo nei platform, ed anche se il gioco non rivoluzionerà il genere, il suo design brillante e la struttura divertente e ipnotizzante vi spingerà a fare sempre un'altra partita.

Per i fan del genere, *Klonoa* è un titolo da non perdere, nel vero senso della parola. Speriamo che questa escursione della Namco in un nuovo territorio sia la prima di una lunga serie di belle sorprese.

- La grafica è semplicemente favolosa
- La Musica è molto piacevole
- L'idea non morirà mai
- Ci rigiocherò fino ad essere fermato con la forza

Voto finale PSM: 9

I Platform non possono avere di meglio

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bust-a-Move 3DX

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** Taito **Genere** Puzzle **Origine** Sony **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Sono tornati i draghetti di Bubble Bobble per la terza versione di uno dei puzzle game più amati al mondo: *Bust-a-Move*. Questo è un titolo obbligatorio nella collezione di giochi di ogni possessore PlayStation, non solo perché è divertente, ma anche perché se la vostra ragazza odia tutti quei violenti picchiaduro, non saprà resistere al fascino di Bub e Bob e voi sarete salvi da noiose serate all'opera o al balletto. Il dolce e colorato puzzle game della Taito torna alla carica; in questa terza versione sono state aggiunte alcune novità al classico schema "connetti-tre-sfere-dello-stesso-colore-per-eliminarle" che gli danno nuova linfa vitale. La prima è la nostalgica apparizione di alcuni vecchi personaggi della Taito che potrete scegliere per sostituire nel gioco i classici draghetti. Ogni personaggio è inoltre caratterizzato da un particolare schema di sfere che lancia come penalità nel campo avversario quando ci si affronta nel gioco a due.

Nella modalità avventura dovrete affrontare alcune sfide a tempo in cui il vostro scopo non è ripulire lo schermo, ma sopravvivere alle infinite sfere che inesorabilmente

▲ Nuovo look, stesso schema di gioco; Bub e Bob hanno bisogno di trovare nuove idee per non estinguersi!

scendono verso di voi.

Nel tentativo di movimentare un po' l'azione, sono state introdotte nuove sfere, come quelle esplosive e quelle arcobaleno che si colorano in funzione delle gemme che gli esplodono vicino. Altra piccola innovazione è la possibilità di far rimbalzare il tiro anche contro il soffitto, in modo così da piazzare le sfere in posti irraggiungibili, dopo uno spettacolare colpo a tre sponde.

La difficoltà è leggermente inferiore rispetto a *Bust-a-Move*, ma grazie ai suoi 1.576 puzzles, una modalità avventura e una scontro anche questa terza parte ha una longevità che ne giustifica l'acquisto.

Bust-a-Move 3DX è un gioco divertentissimo, ma non troppo dissimile dal suo predecessore; almeno non abbastanza da giustificarne l'acquisto per chi ha già la versione precedente.

- La Grafica è colorata come al solito
- La Musica è divertente e in sintonia con la "dolcezza" del gioco
- L'idea mostra poche novità rispetto al predecessore.
- Ci rigiocherò quando avrò voglia di qualcosa di diverso!

PSM Voto finale: 6

Troppe poche innovazioni per dare nuova vita a questo classico

Bushido Blade

▲ In Bushido Blade un solo fendente può spedire all'altro mondo il vostro avversario!!!

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** Lightweight/Square **Genere** Combattimento **Origine** Sony **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

La tradizione giapponese del Bushido, o "via del guerriero", era il codice cavalleresco che guidava le gesta degli antichi Samurai; dovrete impararlo alla perfezione se vorrete giocare col nuovo successo della Square: *Bushido Blade*.

Potrete scegliere tra sei guerrieri ed equipaggiare il vostro eroe con una delle sei armi disponibili. Ogni arma è più o meno adatta al personaggio scelto e presuppone un diverso stile di combattimento. Le numerose combinazioni personaggio/arma allungano la longevità del titolo che in modalità giocatore singolo si rivela un po' scarsina.

La vera innovazione è il sistema di combattimento; non ci sono limiti di tempo o barre d'energia, le sfide durano finché non va a segno un colpo mortale, cosa che può avvenire in un secondo come in mezz'ora. Un fendente sul braccio o sulla gamba può danneggiare l'arto e costringere il personaggio a zoppicare o addirittura a strisciare per terra. Le arene sono molto estese ed offrono ai personaggi la possibilità di spostarsi liberamente sfruttando a loro vantaggio gli ostacoli naturali e i dislivelli del terreno: peccato che siano graficamente un po' scarne!

Il controllo dei personaggi è piuttosto complesso e necessita di un certo allenamento: in questo gioco la tecnica è fondamentale e bisogna conoscere bene le potenzialità di difesa e d'attacco della propria arma per riuscire ad avere la meglio sugli avversari.

Per quanto vi alleniate, dovrete sempre fare i conti con la frustrazione di essere battuti da un amico principiante estremamente fortunato; il tutto è aggravato da una certa lentezza nella risposta ai comandi.

Speriamo che l'imminente seconda parte di questo gioco riesca a colmare tutti i buchi e ci regali un nuovo classico imperdibile per ogni possessore di PlayStation.

In ogni caso, i fan dei giochi di combattimento dovrebbero provare *Bushido Blade*, unica esplosione d'adrenalina in un genere ultimamente un po' monotono.

- La Grafica è un po' sotto gli standard attuali
- La Musica è del tutto superflua
- L'idea è veramente innovativa
- Ci rigiocherò fino a quando non uscirà il sequel!

PSM Voto finale: 7

Uno dei picchiaduro con l'idea più innovativa dai tempi di SF

Clock Tower

Prodotto Ascii Entertainment **Sviluppo** Human Entertainment **Genere** Avventura **Origine** Sony **Giocatori** 1 **Dischi** 1

Un perfido killer conosciuto come "Scissorman" (l'uomo forbice) sta terrorizzando la città; sono ormai dieci le vittime che giacciono all'obitorio, senza che la polizia riesca a trovare anche un minimo indizio. In questa situazione di pericolo incombente entrate in scena voi come ultima speranza, per assicurare il feroce assassino alla giustizia.

Clock Tower è un raro gioco d'avventura con struttura "punta e clicca" in cui il giocatore deve riuscire a risolvere il mistero trovando oggetti che gli permettano l'accesso a nuove locazioni e interrogando gli altri personaggi del gioco, nella speranza di scoprire indizi e prove che lo portino alla soluzione del mistero.

Grazie ad un'interfaccia funzionale, il gioco è molto semplice ed immediato da giocare, vista l'assoluta mancanza d'azione, il titolo sembra rivolto verso un pubblico di

▲ Grafica blanda e poco curata! Anche nelle scene più spaventose si ha l'impressione che manchi qualcosa.

giocatori più tranquilli che preferiscono pensare con calma piuttosto che farsi sommergere dall'azione.

Clock Tower poteva essere un gran gioco se non fosse per alcune caratteristiche negative che lo fanno sprofondare nell'assoluta mediocrità. Par parlare dei lati positivi, bisogna citare le sequenze FMV, i decenti effetti sonori, un'interfaccia immediata, una storia molto intrigante e qualche scena veramente spaventosa; sull'altro versante abbiamo dialoghi ridicoli che rovinano l'atmosfera, una grafica povera ed una difficoltà mal bilanciata. I quesiti in cui v'imbatterete non hanno mezze misure, o sono impossibili o estremamente facili.

I fanatici delle avventure classiche forse potranno trovare divertente questo titolo anche se non è il migliore esemplare del suo genere. E' anche vero che d'avventure "punta e clicca" per PlayStation ne esistono veramente poche e che gli appassionati di questo genere sono maltrattati e ignorati dalle software house.

- La Grafica sembra un salto all'indietro nel tempo!
- La Musica è ottima soprattutto nei momenti di tensione
- L'idea è buona, peccato che sia stata mal realizzata
- Ci rigiocherò solo per finirlo!

PSM Voto finale: 5

Una grande delusione per i trascurati amanti dei giochi d'avventura classici

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Maximum Force

Prodotto Midway **Sviluppo** Perfect Entertainment **Genere** Tiro a bersaglio **Origine** USA **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

I giochi di tiro al bersaglio sono un genere che finora ha dato poche soddisfazioni ai possessori di light gun; titoli veramente validi sono rari, mentre continuano ad uscirne di mediocri o orridi come, per esempio, *Revolution X*.
Maximum Force non è così brutto anche se non è al livello di *Time Crisis*.
Il gioco è sviluppato dallo stesso team creativo di *Area 51*, titolo che in sala giochi aveva riscosso un discreto successo.
In *Maximum Force* vi troverete ad affrontare una banda di terroristi in tre diverse locazioni, che vanno dal porto alla giungla e danno un tocco di varietà alla monotonia del gioco. Lo schema è quello standard: l'inquadratura si sposta lentamente e voi dovrete sparare ad ogni cattivone che appare stando attenti agli ostaggi che a volte sbucano fuori. Ogni tanto ci sono sezioni divertenti come quella subacquea o quella in cui dovete scalare un palazzo, ma per il resto è tutto molto ripetitivo.
Il gioco guadagna qualche punto se giocato in coppia con un amico, anche se dopo un po' ci si rende conto di essere legati ad uno schema di movimento precalcolato. Una volta imparate a memoria le zone dove appaiono i nemici, il gioco perderà lentamente d'interesse.
Se la vostra massima aspirazione è quella di sparare a terroristi virtuali, allora forse potete fare un pesierino su questo gioco. Se invece non avete soldi da buttare e non possedete già una pistola per la PlayStation, allora vi consiglio di provare prima *Time Crisis* e la GunCon della Namco.

▲ **Anche se il gioco è un FMV, si può interagire con i fondali.**

- La Grafica è solo un video clip leggermente interattivo
- La Musica non è niente di speciale
- L'idea è identica ad Area 51
- Ci rigiocherò solo per scaricare lo stress!

Voto finale PSM: 5
Consigliato solo ai fanatici di questo tipo di gioco

Poy Poy

Prodotto Konami **Sviluppo** Konami **Genere** Azione **Origine** USA **Giocatori** 1-4 **Dischi** 1

▲ **Ogni festa è salva se Poy Poy è nella vostra collezione!**

Siete stanchi di aspettare una versione decente di *Bomberman* per la vostra PlayStation? Fatevi coraggio, la Konami ha pensato a voi con questo gioco che vi farà dimenticare il famoso "omino con le bombine". *Poy Poy* è un nuovo gioco multiplayer che riuscirà a movimentare qualsiasi serata con gli amici. La sua meccanica è così immediata e divertente che una volta iniziato a giocare sarà difficile smettere.
Quattro giocatori si scontrano in una delle sette arene 3D a disposizione, piene di pietre, blocchi di ghiaccio, bombe atomiche ed altri oggetti. Lo scopo è semplice: raccoglierli da terra e tirarli contro gli avversari... tutto qui! La battaglia continua furiosamente fino a quando non rimane che un solo giocatore in vita. Per far sì che il gioco sia sempre divertente, ci sono un'infinità di oggetti lanciabili e alcuni power glows che conferiscono ai personaggi dei particolari poteri, come la capacità di far esplodere gli oggetti dopo averli tirati o quella di trasformare qualsiasi cosa in un missile a ricerca del nemico. Anche i fondali hanno elementi interattivi che rendono l'azione ancora più frenetica: in una arena c'è un grosso robot con un raggio laser che brucia chiunque si trovi sulla sua traiettoria, in un'altra dovrete guardarvi da un gigantesco dinosauro che passeggia alla ricerca di prelibati bocconcini.
La grafica, piatta e spigolosa, potrà sembrarvi un po' povera, ma nella frenesia dell'azione non farete certo caso alla mancanza della texture o degli effetti luce.
La prossima volta che verrete invitati da amici a vedere noiose diapositive delle loro vacanze, non dimenticate la vostra PlayStation e una copia di *Poy Poy*: salverete la serata!

- La Grafica è semplice... e allora?!?
- La Musica è ininfluente sul gioco
- L'idea è semplice e divertente
- Ci rigiocherò per ore insieme agli amici!

Voto Finale PSM: 8
Finalmente anche la PlayStation ha un suo mitico Party Game

The Last Report

Prodotto Microïds **Sviluppo** Microïds **Genere** Avventura **Origine** Sony **Giocatori** 1 **Dischi** 1

Strano momento per la PlayStation: dopo essere stata per anni il regno incontrastato dei giochi d'azione, ecco che improvvisamente iniziano ad uscire titoli in cui l'abilità intellettiva conta più dei riflessi.
Nel mercato occidentale si è sempre pensato che i giochi per console debbano essere pura adrenalina, ma, visti i recenti successi dei GDR giapponesi, ecco aprirsi nuovi orizzonti per le classiche avventure punta e clicca.
The Last Report è un classico gioco d'avventura nel segno del giallo in cui impersonerete un giornalista determinato a scoprire chi ha ucciso la sua ex-fidanzata. Per riuscire nell'intento dovrete girare per la città alla ricerca d'indizi e oggetti che vi aiutino a far progredire le indagini. La trama è avvincente e le premesse sono interessanti, peccato che tutto venga minato da una meccanica di gioco non eccezionale che mette a dura prova la pazienza del giocatore.
I fondali 3D sono accettabili anche se un po' scarni mentre i personaggi umani, anche loro poligonali, risultano poveri e poco definiti.
L'interfaccia d'interazione è poco immediata, ma una volta presa confidenza sarà abbastanza semplice da usare.
Il gioco è tutto in italiano, e il buon doppiaggio vi aiuterà a calarvi nell'atmosfera classica di un film poliziesco. Questa è sicuramente la migliore caratteristica di questo gioco. Un motivo in più per provarlo. Anche gli amanti dell'azione potrebbero provare a dargli un occhiata, chissà?!?

▲ ***The Last Report* è perfetto per gli amanti del polizieschi noir.**

- La Grafica è a tratti sufficiente
- La Musica è un po' troppo ripetitiva
- L'idea è buona ma non sviluppata al meglio
- Ci rigiocherò fino a quando non avrò scoperto l'assassino!

Voto finale PSM: 6
Un buon giallo che meritava una realizzazione più accurata

http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK

Vi siete mai chiesti come sembrerebbero i vecchi giochi se venissero messi a confronto con le ultime uscite? Beh, non ve lo chiedete più perché PSM è tornato indietro e ha tirato fuori alcuni vecchi classici. Ci abbiamo rigiocato per vedere se hanno ancora quello che serve per essere un numero uno e poi gli abbiamo dato un voto in base agli standard attuali. Come ne sono usciti? Leggete e scopritelo.

Tokyo Highway Battle

Tipo: Scontro di macchine 3-D
Editore: Jaleco
Sviluppatore: Bullet-Proof Software
Data di uscita: 9-8-96

A giudicare dalla sua sequenza introduttiva FMV si direbbe che *Tokyo Highway Battle* è un bel gioco. In un mare di giochi di corse, questo è riuscito a distinguersi offrendo una gamma di opzioni che gli altri non avevano. Inoltre la grafica è molto bella e dà una realistica sensazione di alta velocità. Aggiungete una colonna sonora martellante e avrete un gioco di corse veramente completo.
Il genere delle corse si è comunque evoluto un bel po' dall'uscita di *Tokyo Highway Battle*, ma questo gioco ancora regge il confronto con molti titoli tuttora in circolazione. La possibilità di comprare dei pezzi da aggiungere alla propria macchina non è mai stata realizzata così bene, e il piacere di correre per le strade di Tokyo ha un sapore particolare. Il problema principale è la mancanza di un modo a due giocatori, ma se trovate questo gioco ad un buon prezzo non fatevelo sfuggire. E' divertente e cambia un po' dalle corse tradizionali.

VOTO ORIGINALE: 7
VOTO NUOVO: 6

Pro Pinball

Tipo: Pinbal
Editore: Interplay
Sviluppatore: Empire Interactive
Data di uscita: 4-11-96

Pro Pinball è stato uno dei primi giochi flipper per PlayStation, ma la sua grafica ad alta qualità e l'ottima dinamica del movimento delle palline l'hanno subito reso il massimo per gli appassionati del flipper. Ha però un problema principale: si può giocare con un solo tipo di flipper, il che annoia parecchio nonostante la possibilità di giocare in quattro modalità differenti.
Anche col passare del tempo, *Pro Pinball* continua a possedere tutte le caratteristiche giuste. Un altro problema sono i tempi di caricamento troppo lunghi, caratteristica comune a molti altri giochi del genere. Se si esclude questo problema, *Pinball Pro* è piuttosto appassionante ed è il gioco perfetto per le feste. I neo possessori di PlayStation che vogliono un gioco di flipper se lo devono procurare, perché questo resta uno dei migliori del genere.

VOTO ORIGINALE: 6
VOTO NUOVO: 6

Striker '96

Tipo: Sport
Editore: Acclaim
Sviluppatore: Rage Software
Data di uscita: 19-10-95

Agli inizi non c'erano molti giochi di calcio per la PlayStation, e *Striker '96* era stato accolto come un grande evento. Non c'era una grande differenza con i giochi a 16-bit, ma aveva un paio di nuove caratteristiche, come l'opzione se giocare al coperto o all'esterno e la possibilità di creare le proprie formazioni. Anche il commentatore scozzese che annunciava le azioni era divertente e non ripetitivo.
Ora ci sono un'infinità di giochi di calcio in giro e *Striker* non è più all'altezza. La grafica è ormai al di sotto degli standard, somiglia ai giochi del Sega MegaDrive più che ad un gioco per la PlayStation. Inoltre ha poche opzioni per settare il gioco e i fanatici dello sport le troverebbero piuttosto frustranti. Se pensate di volere tutti i giochi di calcio per la PlayStation allora compratevi *Striker '96*, ma *Winning Eleven III* è una scelta migliore.

VOTO ORIGINALE: 5
VOTO NUOVO: 2

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Dategli un'occhiata per vedere se ci sono i titoli che avete perso o semplicemente per sapere cosa ne pensiamo noi di PSM.

Armored Core	8
Auto Destruct	6
Bug Riders	3
CART World Series	6
Castelvania: SOTN	10
Caesar's Palace	4
C&C: Red Alert	8
Clock Tower	5
Colony Wars	10
Cool Boarders 2	7
Courier Crisis	3
Crash Bandicoot 2	9
Critical Dept	5
Croc: Legend of the Gobbos	8
Disney's Hercules	6
Dragon Ball Gt Final Bout	2
Frogger	2
Front Mission Alternative	8
Ghost in the Shell	7
G Police	8
Grand Tour Racing '98	7
Intelligent Qube	7
Jet Moto 2	7
Jurassic Park: The Lost World	5
Madden '98	6
Marvel Superheroes	8
Mass Destruction	6
MDK	6
Mega Man X4	8
MK Mythologies: Sub Zero	5
Namco Museum Vol.5	4
NBA Live '98	8
Nba In The Zone '98	6
NCAA GameBreaker '98	9
Nagano Winter Olimpics '98	7
NHL '98	9
Nightmare Creatures	7
Oddworld: Abe's Oddysee	9
One	6
Pandemonium 2	6
Parappa the Rapper	9
Peak Performance	6 1/2
Ranpage World Tour	5
Star Wars: Master Of Teräs Käsi	6
Steel Reign	6 1/2
Street Fighter Collection	9
Real Robot Final Attack	6
Reel Fishing	6
Red Asphalt	6
Ray Tracer	4
Spawn The Ethernal	3
Street Fighter EX Plus Alfa	9
Test Drive 4	8
Time Crisis	8
Tobal 2	7
Tomb Raider 2	9
Vs.	5
Winning Eleven III	8
V-Rally	8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.

"O SEI

"O SEI FUORI"

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BELLINZONA Prossima apertura
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Viale XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti,
PALERMO Via Sciuti, 13
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi,
SPOLETO (PG)Via Guglielmo Marconi, 27
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI (TP)Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILAN
CHIASSO (CH)Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains l. 121

e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DENTRO

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure
e il nostro metodo di affiliazione,
spedendo questo tagliando oppure telefonando a:
Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/4895012

Nome

Indirizzo

Tel.

PlayStation

SEGA SATURN

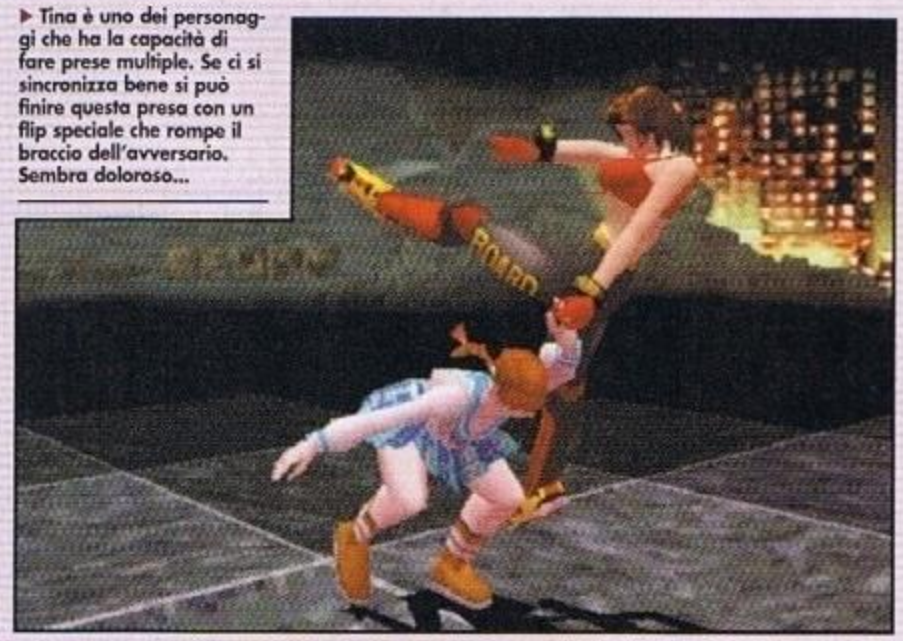
NINTENDO64

CD-ROM

DREDD

http://www.oldgamesitalia.net/ SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▶ Tina è uno dei personaggi che ha la capacità di fare prese multiple. Se ci si sincronizza bene si può finire questa presa con un flip speciale che rompe il braccio dell'avversario. Sembra doloroso...

▲ Ogni personaggio utilizza un diverso stile di arte marziale, così ognuno ha una posizione di guardia diversa. I combattenti più leggeri hanno una posizione iniziale più mobile mentre quelli più grossi sono più rigidi.

▲ Kasumi pratica il Ninjitsu ed ha degli attacchi fulminei veramente efficaci. Questa presa alla spalla è così veloce che sarete a terra ancora prima di capire cosa vi ha colpito.

▶ Lei-Fang è una dei personaggi più giovani di *DOA*. Vive in Montana dove frequenta l'università e insegna arti marziali nel tempo libero.

Dead or Alive della Tecmo per Sega Saturn era semplicemente meraviglioso, eguagliava se non superava addirittura il grande *Virtua Fighter 2*; la notizia di una sua conversione per PlayStation ha riempito di gioia il cuore di moltissimi appassionati.

Ogni mossa dei nove personaggi è basata su un'arte marziale specifica, proprio come avveniva in *Virtua Fighter 2*, così si ha modo di imparare una grande varietà di stili: Muetai, Taikyoku-Ken, Ninjitsu e Karate sono alcune delle tecniche presenti in questo videogioco. C'è anche un personaggio segreto, Raidou, i cui attacchi sono incredibilmente devastanti.

Ciò che rende *DOA* veramente speciale è l'innovativo e originale sistema di combattimento. Combinando le migliori caratteristiche di altri titoli con idee innovative, la Tecmo ha creato uno stile di gioco unico che sembra portare il genere ad un altro livello.

Le parate sono fatte alla maniera Capcom, semplicemente premendo la leva all'indietro; questo è un grosso cambiamento rispetto ai classici giochi Sega che utilizzano per questo un tasto specifico. Oltre ad una maggiore immediatezza, questo ci permette di contrattaccare con la semplice pressione del tasto che prima si usava per parare; caratteristica fondamentale di *DOA*.

Si può contrattaccare praticamente ogni colpo, presa o mossa speciale; ciò comporta un approccio innovativo a questo genere di gioco. Non si può sperare di vincere schiacciando in continuazione il tasto dei calci e non si possono nemmeno fare mosse speciali a ripetizione perché altrimenti si finisce per vedere bloccati con facilità tutti i propri attacchi, mettendo il proprio personaggio in una posizione di sicuro svantaggio. Questo tipo di combattimento "botta e risposta" è ciò che caratterizza *DOA* e, come se non bastasse, le dieci arene sono delimitate da un ring di energia, chiamato Danger Zone, che causa gravi danni a chi ci casca sopra.

Noi di PSM siamo già in grado di fornirvi la lista completa delle mosse dei 9 personaggi principali. Le sequenze viste ci fanno pensare che questo potrebbe essere uno dei più dettagliati e divertenti giochi di combattimento mai visti. Se la Tecmo spenderà abbastanza tempo nell'affinare la versione per PlayStation, come ha fatto per quella del Saturn, la Namco farà meglio a stare all'erta: *Dead or Alive* potrebbe essere il gioco che mette in discussione il successo di *Tekken 3*.

DEAD OR ALIVE

Le avvenenti ragazze della Tecmo si stanno facendo strada verso la PlayStation!

IL DOLORE DELLE PRESE

Anche se molti giochi di combattimento hanno le loro prese articolate, nessuno le porta al livello di *Dead or Alive*. Ogni personaggio ha almeno dieci prese! E ce n'è una per ogni situazione.

▲ La posizione più pericolosa in cui vi potete trovare è dare le spalle al vostro avversario...

▲ ...questo gli permette di avvicinarsi abbastanza per una presa facile ma potente...

▲ ...e i danni sono ancora maggiori se finite nella Danger Zone!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Autostrada per la Danger Zone

Tutte le arene sono circondate da una area carica di energia chiamata Danger Zone. Se ci cadete dentro potrete subire gravi danni.

▲ Se mandate il vostro avversario sulla Danger Zone, verrà catapultato in aria da un'esplosione.

▲ Per una battaglia più aspra si può trasformare tutta l'arena in una gigantesca Danger Zone.

Combattimenti Esplosivi

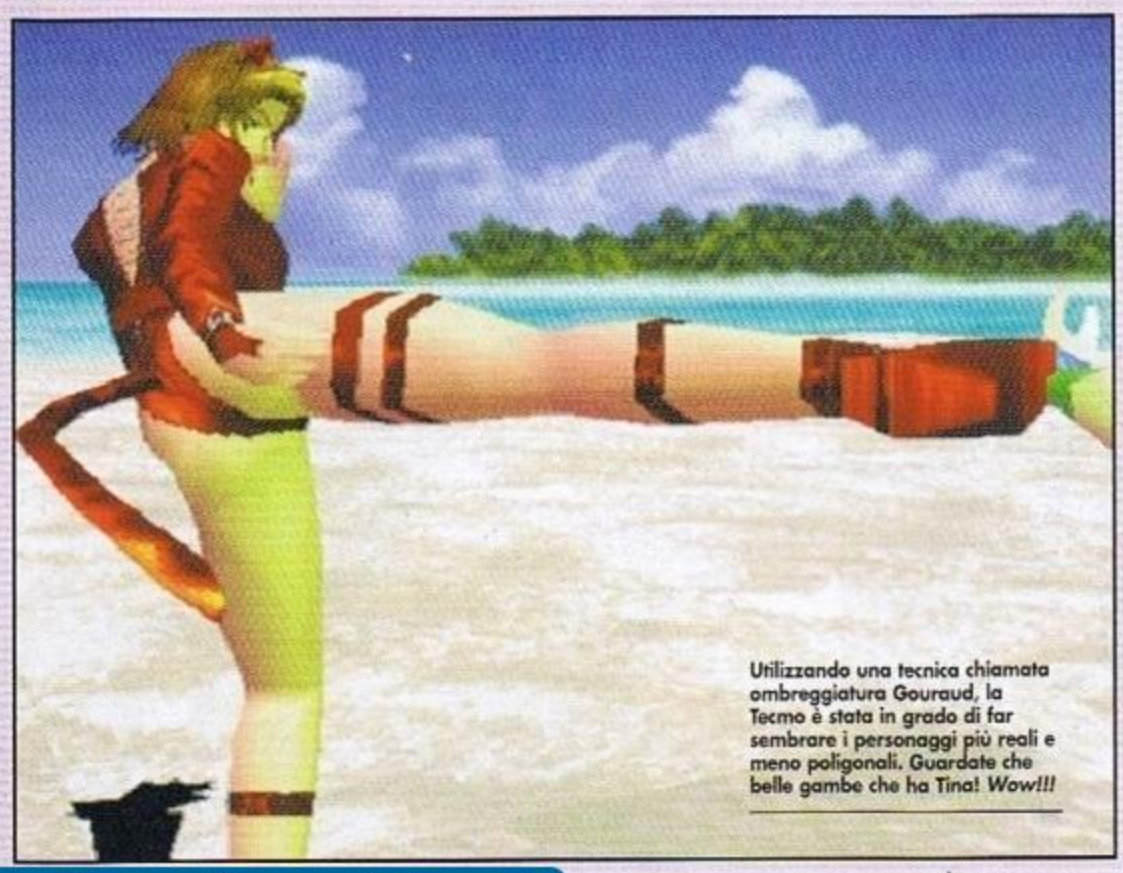
Uno dei cambiamenti della versione per PlayStation è stato l'inserimento di un gran numero di effetti visivi ed esplosioni. Anche se non aggiungono niente alla dinamica del gioco, lo fanno sembrare più appassionante rendendo l'atmosfera simile a quella dei film di arti marziali di Hong Kong.

▶ Anche se gli effetti visivi, come le esplosioni, sono per la maggior parte inutili, aggiungono un'aria particolare al personaggio che li produce.

▲ Amerete le esplosioni che accompagnano gli attacchi portati a segno. Vi fanno sentire bene dentro!

▲ Gli effetti luminosi migliorano molto l'aspetto estetico del gioco della Tecmo, specialmente con gli sfondi scuri.

▲ Ogni volta che si gioca a *DOA* si ha un costume diverso. Qui, Tina e Lei-Fang sfoggiano il loro nuovo look.



Utilizzando una tecnica chiamata ombreggiatura Gouraud, la Tecmo è stata in grado di far sembrare i personaggi più reali e meno poligonali. Guardate che belle gambe che ha Tina! *Wow!!!*

Duelli di Arti Marziali

Ogni personaggio utilizza uno stile particolare di arte marziale. Ognuna di queste forme ha punti di forza e debolezze che dovrete imparare a conoscere perfettamente.

▶ L'allenamento di Kasumi come Ninja le ha dato un'ampia scelta di prese e rovesciate. E' veramente molto veloce.

▲ Come membro della lega di wrestling professionale, Tina conosce delle mosse molto potenti - come questa.

▲ Lei-Fang come Akira di *VF*, utilizza molti calci e pugni a mano aperta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRANEZZE AEREE

DOA si basa sullo stesso hardware di *Virtua Fighter 2*, ma mette più enfasi sugli attacchi volanti; molti di questi si ottengono saltando o lanciandosi contro il proprio avversario.

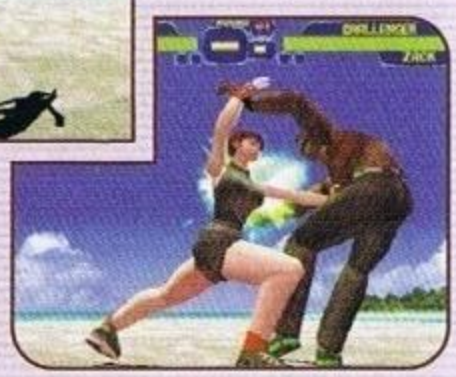
▲ I calci rovesciati sono diventati molto frequenti nei fighter poligonali, quindi non ci stupisce che li abbia anche *DOA*.

▲ A volte i migliori attacchi vengono dal cielo. Qui Tina prende Kasumi di sorpresa con un calcio.

▲ Una variazione del calcio rovesciato, questo flip in avanti è veloce, copre una bella distanza ed è anche difficile da parare.

▲ Uno dei livelli originali, introdotti solo nella versione per PlayStation, è quest'isola. Anche se somiglia allo sfondo di Jeffrey di *Virtua Fighter 3*, non sappiamo ancora se sarà possibile combattere in acqua.

▼ Contrariamente ai giochi in cui basta bloccare gli attacchi, *DOA* permette di parare e contrattaccare allo stesso tempo. Qui Lei-Fang para il colpo di Zack e lo stende con un pugno sullo stomaco.



▲ Se la Tecmo manterrà i 60 fotogrammi al secondo della versione Saturn, questo gioco potrebbe anche essere più veloce e fluido di *Tekken 3*! I movimenti sono così realistici che sembra di vedere un film.

ATTACCHI & CONTRATTACCHI

Al centro del motore di *DOA* c'è un intricato sistema di attacchi e contrattacchi. Premendo il tasto "Hold" subito prima di essere colpiti, si può bloccare il colpo avversario e prepararsi per contrattaccare con una propria mossa speciale. Questa possibilità aggiunge molto al gioco e vi obbliga a non abbassare mai la guardia.

▲ Kasumi ha la capacità di spostare i suoi avversari, in modo da lasciarli indifesi e con le spalle scoperte per un attacco.

▲ In una sfida tra due bravi giocatori *DOA* può sembrare un balletto di attacchi e contrattacchi.

▲ Molte schivate non causano danni, ma si possono combinare con un colpo speciale.

▲ Se vi avvicinate abbastanza al vostro avversario potete saltargli sopra e poi attaccarlo da dietro.

▲ Sembra che le ragazze in questo gioco siano meglio degli uomini. Non solo dal punto di vista estetico, ma anche perché a volte le loro mosse sono più efficaci.

▲ Il Frankensteiner, stranamente, sembra essere una delle mosse più amate di questo gioco. Non ci spieghiamo perché...

▶ Dopo essere diventato un maestro Ninja a soli 16 anni, Ryu ha iniziato a creare un suo stile di arti marziali. Ora a 23 anni insegna nel suo negozio di antichità a Cincinnati.

http://www.oldgamesitalia.net/

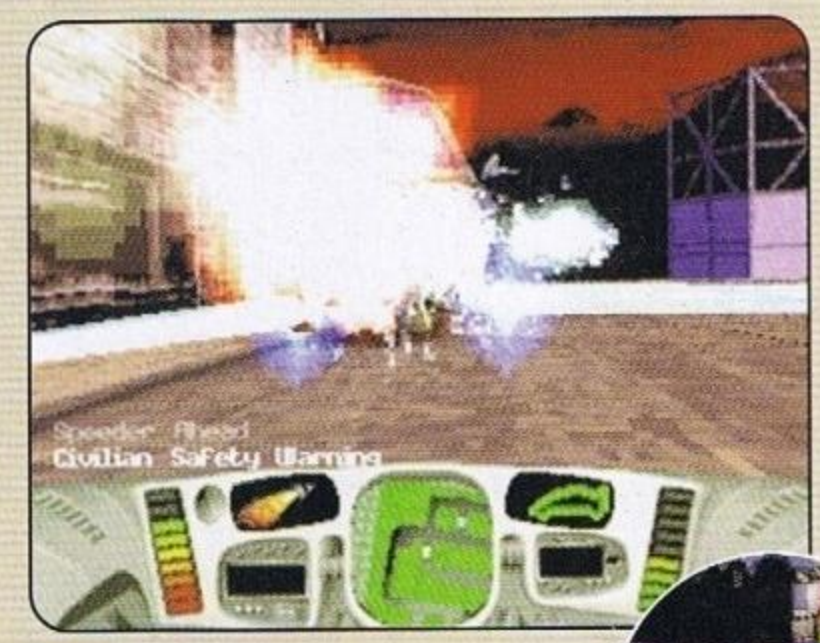
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto Interplay
Sviluppato Pixelogic Limited
Data d'uscita Aprile
Tipo Azione/Combattimento



▲ Non è molto carino sparare ad un civile, ma è molto divertente vedere le loro macchine esplodere!

▲ Tutte le informazioni necessarie al giocatore, compresa una mappa in tempo reale, si trovano sul cruscotto.

▲ Le macchine dei nemici si distinguono da quelle dei civili grazie al mirino.

◀ Le esplosioni in questo gioco sono eccitanti, anche se un po' accecanti. Sono i dettagli come questo che caratterizzano *Crime Killer*.

◀ Guardate la luce dei fari della sirena di questa moto. Se anche la giocabilità sarà all'altezza della grafica...

CRIME KILLER

Può la Interplay trasformare questo velocissimo motore 3-D in un gioco di combattimenti fantascientifici?

Ancora in fase di realizzazione al momento della nostra uscita, *Crime Killer* è il nuovo titolo d'azione della Interplay. Gli sviluppatori stanno lavorando alla velocità del motore Pixelogic 3-D per dare vita ad un intenso gioco di combattimento tra vetture futuribili; per ora sembra che le cose stiano andando bene.

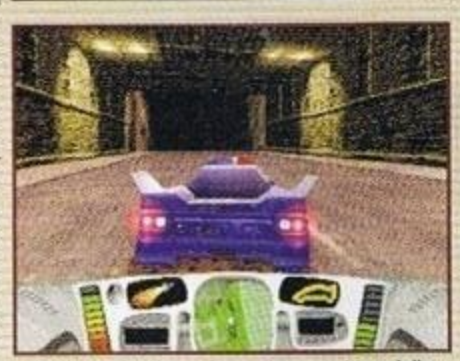
La storia si svolge nell'anno 2115 e vi mette nei panni di un poliziotto che pattuglia le strade di una pericolosa città con a disposizione svariati tipi di armi che vi serviranno per mantenere l'ordine. Avrete anche a che fare con una grande quantità di situazioni d'emergenza. Sbarazzarsi a mitragliate di guidatori ubriachi o del traffico lento non è mai stato così piacevole; fate solo attenzione a non uccidere chi rispetta la legge! Ammazzate troppi innocenti e la vostra missione sarà terminata. La città in cui si svolge l'azione è enorme ed è caratterizzata da una grafica a metà tra *Blade Runner* e *G Police*. La prima cosa che noterete iniziando a giocare sono le incredibili caratteristiche tecniche; molti altri titoli del genere non possono competere con l'alta velocità di *Crime Killer*. Gli oggetti in 3-D sono ben realizzati e l'effetto pop-in è ridotto al minimo grazie all'uso di una densa nebbia che oscura i palazzi lontani. Il tutto gira all'incredibile velocità di 60 fotogrammi al secondo e le macchine sfrecciano per le strade della città in maniera fluida ed armoniosa, anche se i meccanismi di gioco avrebbero bisogno di ulteriori messe a punto. Gli effetti speciali di questo gioco sembrano sfruttare al massimo le possibilità della PlayStation, vedrete fari luccicanti, fonti di luce mobili e l'effetto trasparenza del fumo: un vero piacere per l'occhio. Inoltre alcune trovate come il tremolio dell'immagine quando sgommate in curva o il lampo bianco a pieno schermo che precede un'esplosione, rendono tutto più realistico e vi fanno sentire all'interno del gioco.

Per affrontare al meglio ogni missione la polizia del futuro vi mette a disposizione tre avveniristici mezzi. Si comincia con una vettura superarmata, ma col progredire del gioco vi troverete ai comandi di una motocicletta high-tech e di un aereo per voli radenti. Tutti gli apparecchi hanno un design futuristico molto curato e sembra che gli sviluppatori abbiano fatto grande attenzione ai dettagli. Le armi secondarie, come i lanciarazzi o i laser, vengono fuori da compartimenti nascosti sotto la carrozzeria, mentre in altri giochi non si capisce mai da dove partono i missili. Mano a mano che il gioco verrà migliorato, PSM vi terrà informati su tutte le ultime novità.

Gli Strumenti Di Un Crime Killer

A seconda della missione piloterete uno di questi apparecchi: un aereo per volo radente, una macchina della polizia ed una motocicletta. Ognuno ha le sue caratteristiche specifiche e si guida in modo leggermente diverso.

▲ Volate sulle strade della città ed attaccate i cattivi dall'alto! Non sappiamo ancora se ci si può elevare ad alta quota o se si devono comunque seguire i percorsi delle strade.



▲ Questa è la vostra futuristica macchina della polizia, completa di missili e laser per tutti quei fastidiosi ubriaconi che rifiutano di fermarsi. Tanto anche se lo facessero probabilmente li distruggereste lo stesso...

▲ La motocicletta è molto manovrabile e la sua piccola taglia vi permetterà di arrivare dove gli altri apparecchi non possono. Fa anche delle belle sgommate quando si accelera!

A Pieno Carico

Tutti i veicoli dispongono di un arma principale con munizioni infinite, ma la vera forza è nelle armi secondarie. I lanciarazzi ed i laser inoltre rientrano nella macchina quando non sono in uso, aggiungendo un tocco realistico al gioco.

▲ I raggi laser escono dai lati della macchina. Sparando mentre si curva si ottiene un raggio d'azione di 360 gradi.

▲ La motocicletta ha delle armi a mortaio che vengono fuori dalla parte posteriore e lanciano proiettili distruttivi a lunga distanza.

▲ Le armi secondarie dell'aereo ven... lati e sono potenziabili, prima però ... re il giusto power-up.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ci stiamo posizionando
su tutte le capitali
del mondo

Il vero alieno sei tu
che non sei ancora
venuto da noi...

Iscriviti al nostro club,
Strabilianti agevolazioni
ti aspettano.

ROMA

GLOBAL GAME

di Villa Pamphili, 4

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È UN GDR!

Ci sono tutti gli elementi dei GDR, tranne i combattimenti a turni. Bisogna parlare con la gente, trovare pezzi dell'equipaggiamento, armi e magie.

▲ Date a questo vecchio tutti gli uccellini che avete trovato, lui vi ricompenserà con una chiave che userete per aprire gli scrigni chiusi trovati nello schermo precedente.

▲ Qui *Tomba* sfoggia la sua anima da GDR. Ci sono città e villaggi da esplorare, tutti visibili in questa prospettiva a 45 gradi. Però tutta l'azione di svolge in 2-D.

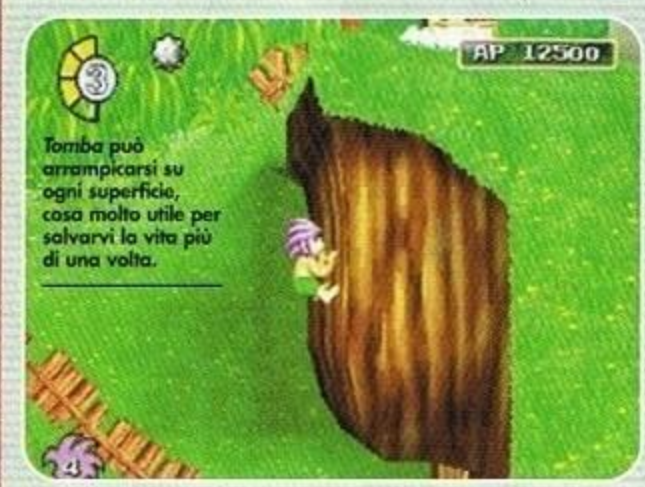
▲ Quando *Tomba* incontra gli gnomi per la prima volta non riesce a capire il loro linguaggio. Solo dopo aver passato un po' di tempo insieme a loro avrete la capacità di capire i loro discorsi. Questo vi aprirà le porte di nuove avventure.

È UN PLATFORM!

Ci sono tutti gli elementi di un ottimo platform. *Tomba* usa armi con cui combattere e mosse speciali come il "salta sulla schiena dei nemici e lanciali". Nel corso del gioco acquisisce nuove abilità che lo aiuteranno a superare situazioni sempre più complesse.

▲ Il modo migliore per risolvere questo problema è usare la vostra arma per far girare la piattaforma nella direzione desiderata.

▲ Cos'è un platform senza le piattaforme mobili su cui saltare?



Tomba può arrampicarsi su ogni superficie, cosa molto utile per salvarvi la vita più di una volta.

◀ Essendo un ragazzo selvaggio, crediamo che Tomba non abbia mai visto un barbiere.

TOMBA

In parte platform, in parte GDR; Tomba è molto divertente!

Tomba a prima vista, sembra un tipico platform a 2-D; allora cos'è che lo rende speciale? Tanto per cominciare è il primo gioco d'azione a scorrimento sviluppato dalla nuova Whoopee Camp, società capeggiata dall'ex-impiegato Capcom, Tokuo Fujimara responsabile di alcuni eccezionali classici come *Bionic Commando* e *Ghouls and Ghosts*. La Whoopee Camp ha iniziato in maniera molto originale realizzando un titolo decisamente spassoso. *Tomba*, il protagonista, è un ragazzo selvaggio a cui un malvagio maiale demoniaco ha rubato un importante braccialetto che il nostro eroe deve cercare ad ogni costo di recuperare. Anche se la missione non sarà facile, il buffo protagonista possiede diverse capacità che lo aiuteranno nel suo viaggio. Dopo essere saltato sopra i nemici, *Tomba* può prenderli e lanciarli su altri oggetti per liberare dei power-up che faciliteranno la sua missione. L'elemento GDR è molto più presente di quanto possiate immaginare; insieme alla missione principale ci sono una gran quantità di piccole avventure da portare a termine. Alcune parti del gioco si svolgono con la classica visuale a 45 gradi dei GDR, che vi permetterà di esplorare villaggi e interagire con gli abitanti. *Tomba* è un piacevolissimo 2-D a schermo scorrevole con un perfetto controllo del personaggio, inoltre condivide le caratteristiche dell'ultima generazione di giochi, permettendoci di spostarci negli sfondi poligonali dove a volte troverete strade alternative e oggetti segreti. Questo aumenta la profondità e la complessità di ogni quadro.

▲ Scoprirete tutto sul mondo di *Tomba* attraverso delle sequenze animate.

La combinazione vincente di due generi, insieme alla storia assurda e a personaggi divertenti, fanno di questo gioco un gioiellino. Speriamo che non si rovini con la traduzione e che non si perda la demenzialità della storia. E' decisamente un titolo da tenere d'occhio anche se non siete fan del genere: ci sarà da divertirsi.

▲ Finalmente sappiamo cosa fare quando troviamo una rana che si prende gioco di *Tomba*. Bisogna portarla allo stagno e gettarcela dentro, in cambio darà due vite extra.

TUTTO CAMBIA

Per capire come una stessa area cambia nel corso del gioco guardate le seguenti immagini. Prima c'è solo un campo di sterpi, ma dopo aver parlato con gli gnomi ed aver scoperto che alcuni di loro sono stati catturati dal maiale Demone, tornerete nella stessa zona e troverete dei batuffoli sulle punte degli sterpi dove sono nascosti alcuni gnometti.

▲ Così è il campo la prima volta che lo attraversate. E' piuttosto arido tranne che per quel grosso cactus al centro.

▲ Più tardi quando ci tornerete per cercare gli gnomi rapiti troverete questi strani batuffoli bianchi ovunque.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLOBAL GAME

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLOBAL GAME

meccanismo perfetto

Vieni al NUOVO Global Game di Melzo
strepitose offerte fantastiche occasioni

GLOBAL GAME

NUOVA APERTURA

MELZO

via ambrogio villa, 2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Logan | marchio e ® immagini sono dati registrati proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

NINJA

La Core porta le arti marziali nel mondo dei platform a 3-D

* Antico proverbio giapponese

La nostra ultima revisione di *Ninja* ci conferma che lo sviluppo del motore di gioco e la creazione dei livelli stanno procedendo bene. *Ninja* possiede alcune delle caratteristiche dell'ormai mitico *Tomb Raider*, ma è stato modificato abbastanza da acquistare un suo fascino particolare.

Come *Tomb Raider*, si gioca in terza persona, anche se la visuale non è subito dietro il personaggio, ma un po' più lontana, dando al gioco una prospettiva isometrica. Questa inquadratura permette di vedere meglio l'ambiente circostante. Quando si gira un angolo o si cambia direzione, il punto di vista cambia immediatamente e vi permette una migliore visione dell'area di gioco. Il mondo di *Ninja* ha un aspetto molto più "solido" rispetto ai precedenti giochi della Core, qui non ci sono tracce di connessione tra i vari poligoni.

Gli ambienti in cui si gioca sono molto belli da vedere e piuttosto ampi; vanno dalla foresta (attraversata da un bel fiume) alla cripta fino all'immancabile palazzo. L'atmosfera è resa molto realistica dalla presenza di animali locali, dal volare degli uccelli quando attraversate i boschi e dal rumore degli scoiattoli tra i cespugli.

I controlli rispondono bene e velocemente, ma risulta difficile controllare perfettamente il personaggio per la grande quantità di movimenti diagonali che sarete costretti a fare a causa della visuale isometrica; per fortuna il gioco è compatibile con l'analog controller che dovrebbe ovviare a questo problema. Il vostro personaggio possiede una vasta gamma di attacchi offensivi tra cui il lancio di coltelli, i fendenti con la spada e ovviamente pugni e calci. Se tutto ciò non bastasse potrete ricorrere alle potenti e devastanti magia ninja.

Lo sviluppo del gioco è alle fasi iniziali e non sono ancora stati inseriti gli avversari e i rompicapo, ma in generale *Ninja* promette molto bene. Ci auguriamo che la Core non dimentichi l'abilità ninja di muoversi nelle ombre e arrivare alle spalle dell'avversario senza essere visti. Vi faremo sapere di più col progredire del gioco!

▲ All'inferno dovrete sconfiggere questo demone guardiano. L'inferno era un posto molto popolare tra i ninja.

▲ Chissà quali terribili sorprese vi aspettano oltre il cancello del cimitero...

▲ Per qualche motivo si inizia il gioco cadendo nel primo livello. Bel volo ninja!

▲ *Ninja* è pieno di effetti visivi, come la trasparenza delle porte giapponesi.

▲ La foresta è piena di forme di vita animali, ognuna delle quali mortale!

▲ Se foste un ninja dei bei tempi andati, sareste obbligati ad andare in giro vestiti in modo terribile, come questo.

▼ Il fiume può essere piuttosto pericoloso se si esce dal sentiero. Se si cade nell'acqua alta si va a fondo immediatamente. E' una cosa risaputa che l'acqua è il più grande nemico dei ninja.

◀ Uno dei nemici che incontrerete è questo samurai taglia boschi, classico antagonista dei ninja.

▲ Come d'uso ai tempi del Giappone feudale, le montagne sono piene di lame rotanti.

TRUCCHI E TRAPPOLE

E' sempre pericoloso andare in giro in una foresta per via di quelle strane trappole che si trovano in giro...

▲ Per quale tipo di animale dovrebbero servire queste trappole? Orsi ninja?

▲ Bisogna fare attenzione a quei cavi metallici quasi invisibili, altrimenti...

▲ ... ecco fatto, è la famosa trappola del "ceppo puntuto che cade"! Argh!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AD APRILIA PAZZI PER GLOBAL GAME

PER TUTTO IL MESE
ISCRIZIONE GRATUITA
AL NOSTRO FANTASTICO
CLUB E TANTISSIME OFFERTE
PER I TITOLI PIÙ RICHIESTI.

GLOBAL GAME

NUOVA APERTURA

APRILIA(LT) via toscanini,58

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto Ca
Sviluppato Capcom
Tipo Azione/Avventura

MEGA MAN NOVA

L'ultima avventura della mega-mascotte Capcom è quasi completa!

▶ Hey, giovanotto rallenta! E non correre con quelle protesi!

Dopo la nostra prima uscita, l'ultima avventura di Mega Man ha fatto la sua comparsa in Giappone con il nome di *Rockman Dash*, ma quando arriverà anche in Italia?

Per prima cosa la Capcom ha deciso di togliere il "Neo" dal titolo: d'ora in poi si chiamerà *Mega Man Nova*. A parte questi cambi di nome, la traduzione in inglese del gioco è quasi completa, il che significa solo una cosa: Mega Man sta per uscire!

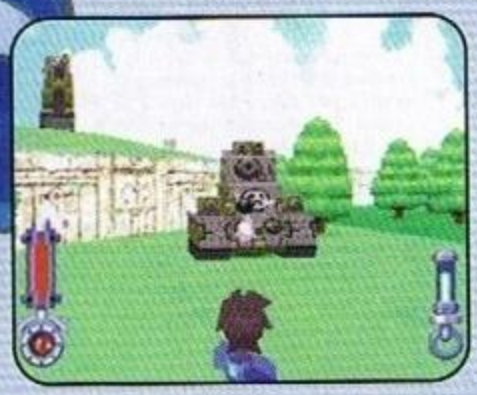
Nel caso vi foste persi il nostro primo numero eccovi un breve riassunto della storia: dopo aver sgominato l'attacco dei mostri volanti e aver salvato gli abitanti della cittadina, Mega Man è riuscito a far uscire di prigione il nonno. Anche se ora le cose sembrano tranquille, non vuol dire che la pace durerà a lungo. Mega Man non fa in tempo a togliersi l'armatura che già si ritrova coinvolto in un'altra battaglia.

Tutto questo sintetizza bene la filosofia del gioco: un po' d'avventura, molta azione, un breve riposo tra le battaglie e di nuovo azione. Chi temeva che questo Mega Man fosse solo un soporifero GDR, si sbagliava di grosso, i vostri pollici chiederanno pietà. *Mega Man Nova*, nelle pause tra le battaglie, propone delle sequenze non interattive che raccontano il progredire della storia in modo fantasioso facendoci entrare nel nuovo mondo 3D dell'eroe Capcom. Le voci accompagnano il testo che scorre sullo schermo facendo assomigliare il tutto a un cartone animato.

E' stata finalmente introdotta la possibilità di potenziare le armi di Mega Man, cosa che è molto utile quando si ha a che fare con i mostri di fine livello. Avrete anche a disposizione un sistema d'inventario per tenere il conto di tutte le chiavi, le pietre preziose e gli altri oggetti che il nostro mega-amico raccoglie durante l'avventura.

Ri-titolato e pronto per partire, *Mega Man Nova* porterà un bel po' d'azione sulla vostra PlayStation. I fan della serie o i neo patiti devono tenersi pronti a una massiccia dose di azione/avventura firmata Capcom.

▲ Attenti là sotto! Come se non bastassero i nemici a terra, ci si mettono anche quelli aerei per complicare le cose!



▲ Seguendo il secondo mostro finale, Mega Man si trova nel cuore della battaglia, questa volta contro una legione di carri armati.

▶ Il secondo mostro di *Mega Man Nova* sembra molto carino, ma non fatevi ingannare, non vuole usare quelle braccione solo per abbracciarvi teneramente...

▲ Adios amigo! Grazie alle armi potenziate di Mega Man anche il mostro più terribile avrà una vita

▶ Tieni questa posa vincente, Mega Man. Sai quanto sei fico, quindi sfoggialo.

MEGA POTERE

Dopo aver compiuto alcune azioni nella sezione Adventure, Mega Man vince alcuni potenziamenti per le sue armi. L'azione è feroce, quindi equipaggiarsi bene è fondamentale.

▲ Grazie all'interfaccia di connessione neurale di Mega Man potrete potenziare il vostro fucile... anche se sembra più facile programmare in C++.

▲ Questo carro armato può essere sconfitto con ventiquattro colpi standard, ma con il fucile potenziato verrà spazzato via come un moscerino.

FILM MANIA

Le sequenze animate di *Mega Man Nova* sembrano dei veri mini-cartoni giapponesi. In questa sequenza il capo dei cattivi ha appena saputo che Mega Man ha mandato un'altra volta all'aria i suoi progetti.

▲ "Hmm vediamo un po' che passa la tele."

▲ "Cosa? Maledizione ha perso un'altra volta!"

▲ "Non ne posso più! Odio quell'idiota blu!"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL NUOVO CE
GLOBAL GAME A RIMINI

TUFFATI IN UN MARE DI VIDEOGIOCHI

PER TUTTO IL MESE
ISCRIZIONE GRATUITA
AL NOSTRO FANTASTICO
CLUB E TANTISSIME OFFERTE
PER I TITOLI PIÙ RICHIESTI.

RIMINI
via soardi, 16
0541/787446

GLOBAL GAME

NUOVA APERTURA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto [illegible] Data [illegible] Marzo
Sviluppato Electronic Arts Canada Tipo 3D Azione/Avventura

REBOOT

La EA si augura di soddisfare i giocatori e i fan della serie TV

Con una trama che si sviluppa all'interno di un computer e dei personaggi digitali, *Reboot* sembra una serie perfetta per essere trasformata in un videogioco, anche se finora nessuno sembrava averci pensato.

I tipi della EA Canada sono riusciti a sfruttare la licenza al meglio creando un gioco non solo fedele alla serie TV, ma anche piacevole da giocare.

All'inizio, questo gioco era stato pensato per essere parte stessa del programma televisivo, così i designer avevano lavorato a stretto contatto con i creatori della serie. Quello che è venuto fuori è una storia che potrebbe essere la puntata numero zero di *Reboot*, con tutti i personaggi e gli elementi che l'hanno resa famosa.

Il gioco è incentrato sul tentativo di Bob di impedire al malvagio Megabyte di conquistare Mainframe (il mondo in cui si svolge la storia). Con il suo fido zip-board (una specie di skate volante), Bob sfreccia per i livelli 3-D alla ricerca di bombe, chiamate lacrime, da disinnescare prima che esplodano. Lungo la strada Bob dovrà vedersela con tutti gli scagnozzi che Megabyte gli manda contro, fortunatamente sparse per i livelli si possono trovare una grande quantità di armi e oggetti che gli forniscono la potenza di fuoco necessaria a difendersi.

Durante tutti i diciotto livelli di gioco rimarrete in costante contatto con gli altri protagonisti dell'universo di *Reboot* che vi aiuteranno nella missione. Queste intromissioni video aiuteranno a chiarire lo svolgimento della trama e vi faranno conoscere i personaggi comprimari dello show televisivo. In generale *Reboot* sembra abbastanza promettente, ma per un giudizio più approfondito aspettiamo di provare una versione giocabile.

▲ Gli amici di Bob lo aiutano con dei "filmini" durante il gioco.

UNA STORIA CONSISTENTE

La storia del gioco è una puntata che narra avvenimenti antecedenti alla prima puntata della serie.

▲ Il mondo di *Reboot* è incredibilmente simile alla pubblicità dei processori Intel.

▲ Visto che la serie TV è tutta in Computer Graphic, le immagini del gioco sono identiche.

▲ Le lacrime esploderanno tutte se Bob non le trova in tempo.

▲ Bob può utilizzare ogni tipo di arma durante il gioco.

▲ Il radar dice che la bomba è vicina, ma il tempo sta per finire.

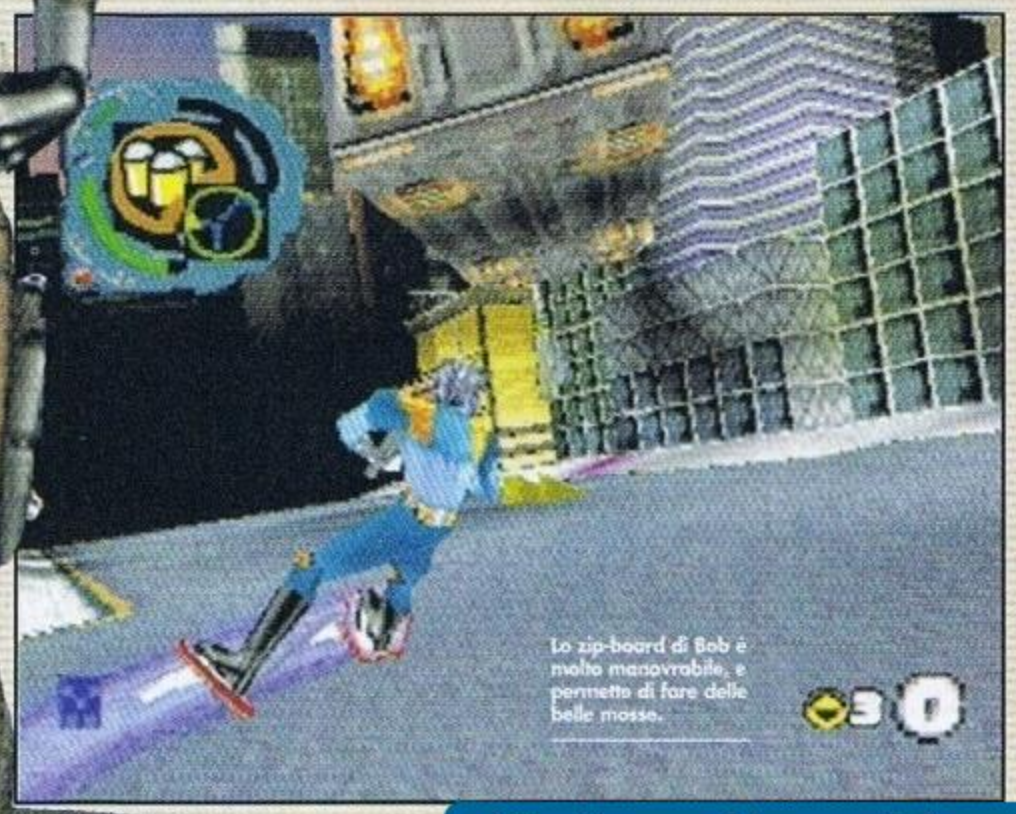
▲ Sono stati fatti molti sforzi per includere effetti speciali della migliore qualità, così da farvi sentire parte dello show.

▲ Bob prepara il suo fucile per fare fuori uno degli scagnozzi di Megabyte.

▲ Ogni personaggio della serie è stato introdotto nel gioco.

▲ Dot apparirà sporadicamente nel gioco per dare alcuni suggerimenti.

▶ Bob se la tira con questo vestitino di cyber-moda.



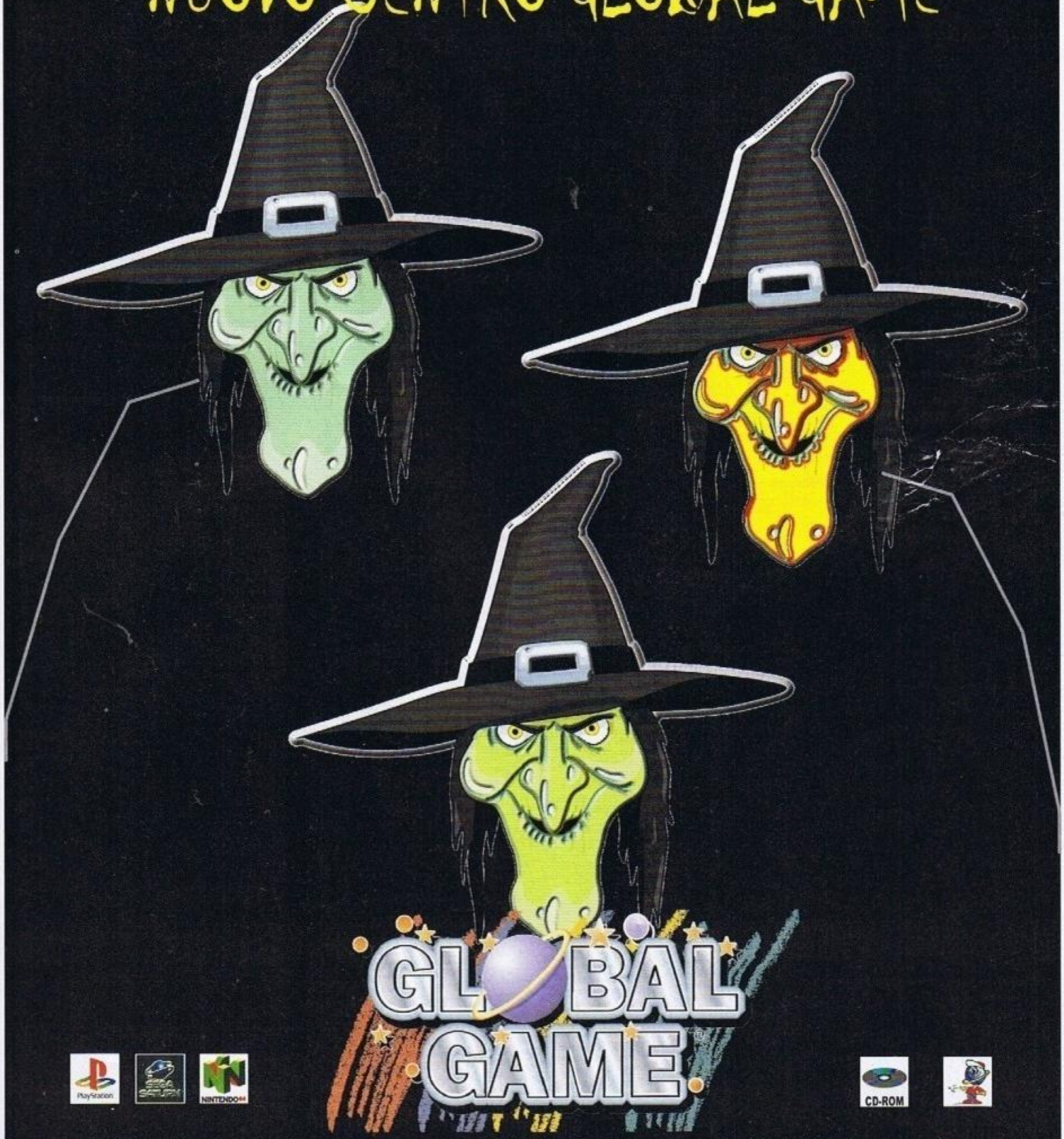
Lo zip-board di Bob è molto manovrabile, e permette di fare delle belle mosse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A SPOLETO
TRE STREGHE VI ASPETTANO NEL NUOVO CENTRO GLOBAL GAME



GLOBAL GAME

Mille offerte da fare paura su tutti i titoli e le consolle di tutte le marche.
Richiedi l'iscrizione al nostro fantastico club, gratuita per questo mese.

G.Marconi, 270 tel. 0743/47800

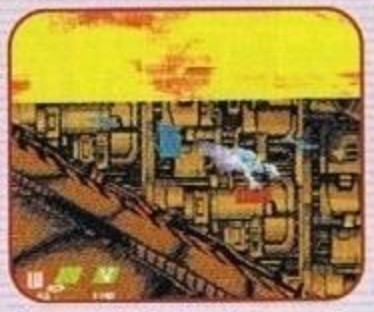
I loghi i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto S… …inire
Sviluppato Square
Tipo Sparatutto

▲ Non lasciatevi distrarre dagli sfondi 3-D, cercate di restare vivi per completare la vostra missione!



▲ In questo livello dovrete cercare di abbandonare rapidamente la scena dopo aver fatto saltare in aria il mostro finale in questo deposito.

▲ Questo nemico è ferito ma non sconfitto. L'avete colpito pesantemente, ma cercherà ancora di farvi fuori.

▲ Appena scendete nelle zone oscure i nemici cercheranno di stanarvi con i loro fari, l'effetto è molto suggestivo.

▲ *Einhander* è molto intenso. E il fatto che ogni momento si venga attratti dagli effetti visivi, di certo non aiuta!

EINHANDER

L'era degli sparatutto è tornata!

▲ In molti livelli ci si trova a fronteggiare dei guardiani intermedi per andare avanti, come questo cruiser della polizia.

Il primo mostro finale che dovrete affrontare è questo pesante mostro meccanico. Cercate di distruggerlo velocemente prima che cerchi di "prendervi".

Molti di voi ricorderanno quando all'epoca dei 16-bit, ogni nuovo shooter che usciva creava sempre grande emozione. Con innovazioni alla struttura di gioco o al design grafico, ogni titolo aggiungeva sempre qualcosa di nuovo a questo genere; poi tutto si è fermato come se non ci fosse più spazio per migliorare. Ora, per fortuna, sembra ci sia un ritorno di fiamma per gli sparatutto, iniziato da *Raystorm '97* e rafforzato con l'uscita del bellissimo *Einhander*.

Einhander ha tutti gli elementi di un buon shooter: una grafica geniale, controlli perfetti e un suono potente; gli appassionati di tutto il mondo e i nostalgici della vecchia era possono iniziare a gridare dalla gioia!

Nel gioco sarete ai comandi di un'astronave chiamata Einhander, che oltre alle sue armi normali possiede una capacità mai vista in uno sparatutto: un braccio meccanico ruba-armi con cui potrete prendere le armi dei nemici e utilizzarle anche mentre l'avversario le sta usando contro di voi! E' fondamentale imparare a sfruttare al meglio questa opzione, perché non c'è niente di più divertente che rubare le armi al computer e usarle per polverizzare tutto. Ogni arma che si prende è realizzata benissimo e possiede delle particolarità specifiche. Per esempio, il vulcan cannon spara raffiche di proiettili in semicerchio a corta distanza, la riot weapon lancia delle bombe luminose e la bladebeam vi fornisce una specie di spada laser da far volteggiare. Le caratteristiche di ogni arma cambiano anche a seconda se la posizionate sopra o sotto l'*Einhander*.

La grafica interamente tridimensionale del gioco propone degli standard innovativi che creano un'atmosfera stupenda. Si vola attraverso un panorama cittadino alla *Blade Runner*: miniere oscure e depositi. Ci si trova anche a dare la caccia ad un treno di armi durante la notte. *Einhander* sorprende il giocatore ad ogni momento, e la fine è a dir poco spettacolare (ma non vi preoccupate, non vi sveleremo niente). Una delle cose belle di questo gioco è che si ha sempre voglia di fare ancora un'altra partita per vedere cosa viene dopo... e non si è mai delusi.

Questo nuovo gioco potrebbe davvero smuovere un po' il pantano in cui si trovano gli shooter da qualche anno.

▶ Il primo mostro finale vi attaccherà con questa pinza gigante che una volta distrutta lo lascerà abbastanza vulnerabile.

Inquadrature Cinematografiche

A volte *Einhander* cambierà un po' l'angolo della visuale per darvi un'impressione di profondità. Non dura mai molto a lungo ma vi servirà per avere un attimo di calma.

▶ Non si può fare a meno di avere una sensazione d'inquietudine quando si inizia l'attacco a una delle basi nemiche più sorvegliate.

◀ Volando nell'area hangar si possono vedere le attività che fervono ai piani inferiori.

Guardiani Temibili

Come ogni buon shooter, *Einhander* ha una grande quantità di nemici di fine livello. La cosa più incredibile è che i guardiani non agiscono in modo schematico, ma reagiscono ai vostri attacchi in maniera sempre diversa.

▲ Il raggio gigante del primo guardiano è solo una delle innumerevoli armi che tenteranno di ridurvi a un ammasso di ferraglia.

▲ Affronterete questo carro armato nel deserto di notte. Gli effetti sono così accurati che si può anche vedere la polvere che si alza attraverso i fari!

▲ Questo guardiano somiglia a quelli classici degli shooter. Gli altri però non potevano arrampicarsi su pareti in 3-D reale!

▲ Lo sfondo di questa battaglia è mozzafiato. Il vapore che esce dalle ventole è illuminato dalla luce del sole al tramonto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI AL NUOVO POINT GLOBAL GAME DI IMOLA. TROVERAI OFFERTE... SCATTANTI

PER TUTTO IL MESE ISCRIZIONE GRATUITA AL NOSTRO FANTASTICO CLUB E TANTISSIME OFFERTE PER I TITOLI PIÙ RICHIESTI.

GLOBAL GAME

IMOLA

NUOVA APERTURA

via emilia, 121-123

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto S... Marzo
Sviluppato Sony
Tipo Simulazione di Guida

GRAN TURISMO

Le 100 macchine a disposizione sono solo una delle qualità del nuovo gioco di corse della Sony che porta i giochi di corsa a nuovi standard

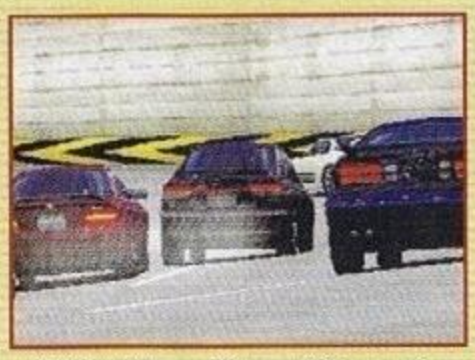
Il nuovo gioco di corse della Sony, dopo aver spopolato in Giappone uscirà presto anche in Italia. Abbiamo giocato per un po' con la versione giapponese e non riuscivamo più a smettere. Il controllo è perfetto, completo di super sgommate e di realistica simulazione dei movimenti del mezzo. Questo nuovo titolo Sony alza drasticamente gli standard dei giochi di guida per ogni tipo di console casalinga.

Gran Turismo si divide in due sezioni distinte: nella modalità arcade si completa un percorso a scelta contro tutti gli avversari come già avviene negli altri giochi di corse. Il tutto, abbellito da una grafica spettacolare e da un'incredibile giocabilità. Il fulcro del gioco è la modalità "simulazione", in cui dovrete cercare di prendere la patente, comprare una macchina usata, acquistare dei pezzi nuovi e mettere a punto un bolide degno di gareggiare. Con la vittoria delle gare arrivano anche i soldi necessari per comprare altre macchine o potenziare la propria. Si possono anche testare le capacità della propria auto su un percorso speciale. Le possibilità offerte da questa modalità di gioco sembrano infinite e rendono *Gran Turismo* uno dei giochi di corse più longevi della storia PlayStation.

I percorsi su cui si corre sono molto curati e danno un'impressione di realtà al gioco; la grafica ha solo una lievissima traccia di pop-in. Gli oggetti in lontananza sono semplici poligoni, ma mano a mano che si avvicinano, i dettagli aumentano. Tutte le macchine sono riprodotte in maniera molto accurata e non dev'essere stato un lavoro facile dato il loro numero!

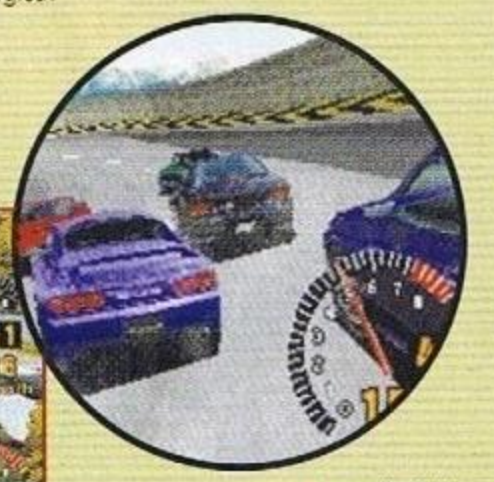
Sono state riprodotte praticamente tutte le auto di molte case automobilistiche, per un totale di quasi cento. Per la versione occidentale la Sony sta ancora trattando per l'acquisizione dei diritti di alcune automobili giapponesi, ma se qualcuna dovesse essere eliminata, sarà prontamente rimpiazzata da un'altra americana o europea. Se questo non è abbastanza, c'è anche un'opzione replay così ben realizzata che dà l'impressione di vedere una corsa in televisione! Se qualcuno dovesse passare davanti alla TV mentre giocate rimarrebbe sorpreso nello scoprire che si tratta "solo" di un videogame.

Questo è un gioco attesissimo, e sicuramente avrà da noi di PSM votazioni alte, sempre che nulla si perda nell'adattamento. Potete anche aspettarvi, nei nostri prossimi numeri, una guida strategica!



▲ Effetti speciali come il fumo e l'alta cura del particolare rendono questo titolo una vera pietra miliare.

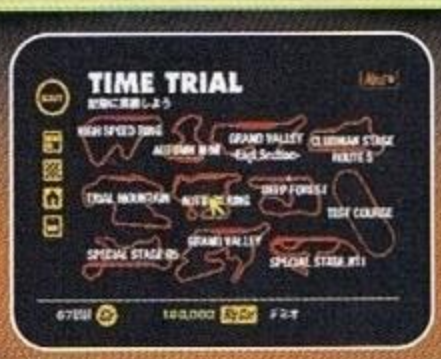
▲ Il modo a due giocatori con lo schermo diviso è molto piacevole, peccato non ci si possa collegare in link.



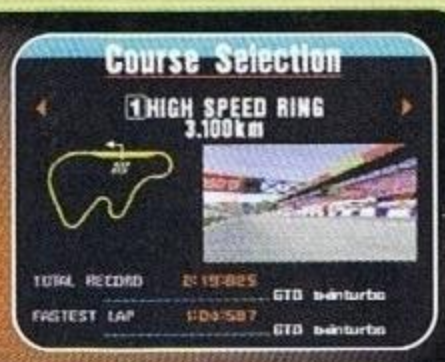
▲ In molti giochi di corse le macchine partono a gran velocità e si perdono di vista. In *Gran Turismo* la gara resta sempre molto serrata, e avvincente.

Una Marea di Circuiti

Se cento macchine non fossero abbastanza, forse una marea di percorsi potrebbe soddisfarvi. Non tutti sono disponibili fin dall'inizio, ma vengono sbloccati mano a mano che si vincono gare. Ogni percorso ha i suoi punti critici ed è meglio ricordarseli se si vuole fare il record del giro.



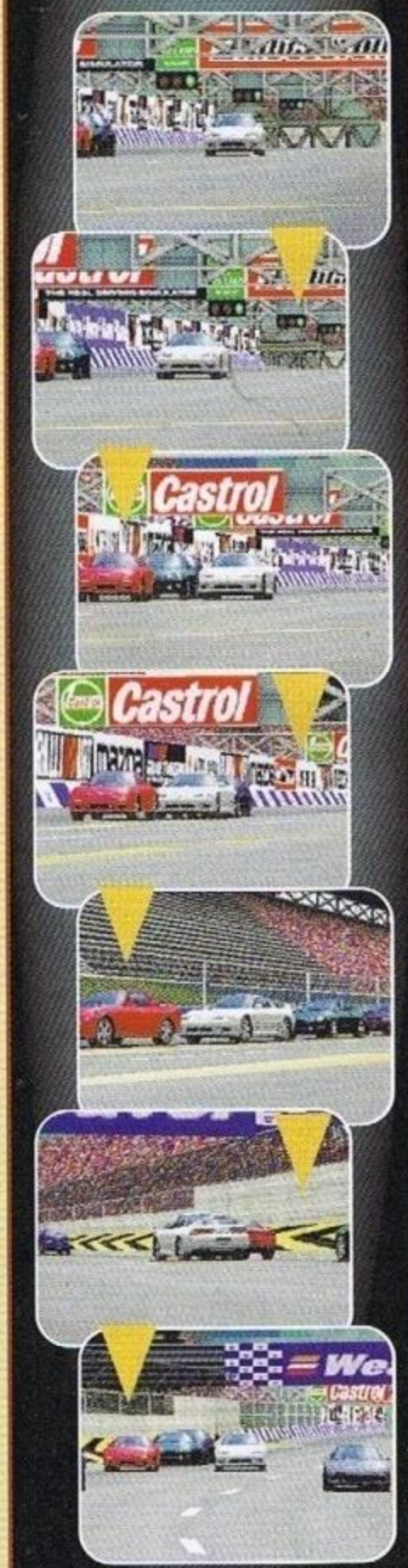
▲ Il menù Time Trial vi mostra tutti i percorsi su cui potete gareggiare nella modalità Gran Turismo. Per aumentarne ulteriormente la varietà possono anche essere percorsi al contrario!



▲ Quando si va sulla schermata della selezione del percorso nell'Arcade Mode, si ha una bella panoramica del circuito. Dettagli come questi ci fanno capire quanto lavoro ha richiesto questo gioco.

Il Miglior Replay sul Mercato

Gran Turismo ha il più bel replay mai visto su una console casalinga, con i riflessi realistici sulle macchine, le visuali delle telecamere che zoomano, i box e tutto il resto. Finirete col passare più tempo a vedere il replay che a giocare. I migliori possono anche essere salvati sulla memory card o manipolati grazie alla centralina di montaggio... Grande!



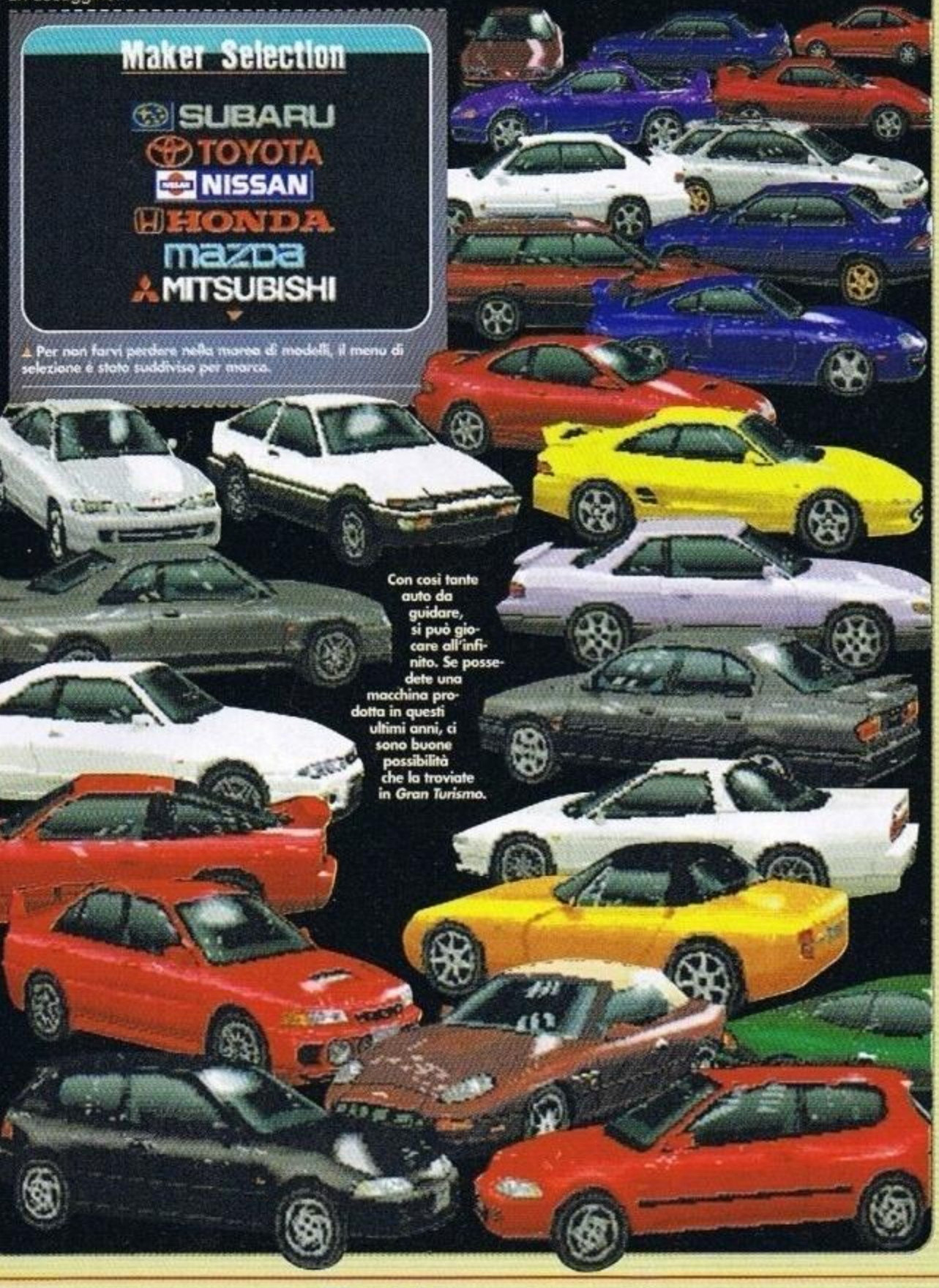
▲ Questa sequenza di immagini è il miglior modo di mostrarvi di cosa stiamo parlando, anche se non gli rende giustizia. I replay di *Gran Turismo* sono semplicemente fantastici!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Così Tante Macchine e così Poco Tempo

Gli appassionati di automobili saranno entusiasti del gran numero di vetture famose da guidare. Non sappiamo ancora quale sarà la selezione finale per la versione occidentale, ma sarà di certo vastissima! Eccovene un assaggino...



▲ Per non farvi perdere nella marea di modelli, il menu di selezione è stato suddiviso per marca.

Con così tante auto da guidare, si può giocare all'infinito. Se possedete una macchina prodotta in questi ultimi anni, ci sono buone possibilità che la troviate in *Gran Turismo*.

Mettetevi a Punto

Gran Turismo ha una vasta possibilità di mettere a punto le proprie auto. Potete comprare praticamente ogni pezzo per migliorarne i risultati: freni da competizione, tubi di scappamento da corsa, trasmissione, motore, modifiche turbo e tutto ciò che può avere degli effetti tangibili sulle prestazioni della vostra macchina. Se non vi basta il lato meccanico, potete interagire anche con l'aerodinamica modificando la carrozzeria per aumentarne la velocità e l'aderenza al suolo. Con tutte queste opzioni potrete addirittura arrivare a una trasformazione totale della vostra macchina, dal motore fino al colore della carrozzeria!

▲ Ogni rivenditore ha un tuning shop dove si acquistano i pezzi che servono per modificare la vostra auto.

▲ Una volta comprato il pezzo, questo viene incorporato nella macchina. Ora non resta che completare la messa a punto per massimizzare le potenzialità della vostra automobile.

◀ Ogni volta che la macchina partecipa a una gara diventa sempre più sporca, al punto che non gli vedrete più riflettere la luce, basterà una capatina all'autolavaggio per farla tornare come nuova.

Abbondanza di Visuali

Tutti vogliono sapere quante visuali ci sono in un gioco di corse, perché ognuno ha la sua preferita. *Gran Turismo* non delude nessuno sotto questo punto di vista.

▲ L'Option Menu permette di scegliere tra le diverse visuali.

▲ La visuale in prima persona offre ovviamente la miglior sensazione di velocità.

▲ La visuale esterna più vicina mostra i dettagli della vostra auto.

▲ La visuale media mostra alcuni dettagli e fornisce una panoramica più ampia.

▲ La visuale in lontananza, più indicata ai principianti, mostra meno particolari della vostra auto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto Ur… Fine Marzo
Sviluppato Blue Shift Inc. Tipo Corsa

1-4

RUNNING WILD

Gli animali corrono liberi nello strano gioco di corse della Universal

◀ Brazz è una zebra dall'aspetto tosto. Bella cresta.

▼ Correre non è il solo modo di battere i vostri avversari. Nel livello Arctic per esempio, si può scivolare sulla pancia o sulla schiena per guadagnare velocità.

All'inizio questo gioco può ricordare la favola del coniglio e della tartaruga, solo che la storia di *Running Wild* porta queste premesse all'estremo sbarazzandosi della tartaruga. Il gioco consiste nel correre attraverso diversi ambienti con uno dei sei animali stilizzati a disposizione. Ogni percorso, estremamente dettagliato, ha una sua forte caratterizzazione con scorciatoie e passaggi segreti ovunque. La brillante struttura di ogni percorso vi permette di arrivare al traguardo scegliendo ogni volta una strada differente: alcune sono più veloci, altre più lunghe e sarete costretti a esplorare ogni possibilità per trovare quella più adatta al vostro personaggio e stile di gioco.

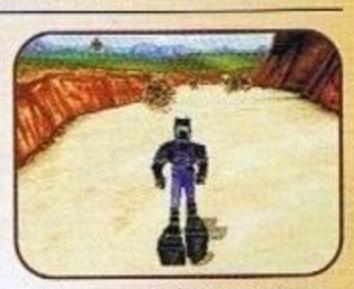
▼ Attenzione al fango, imbratterà i vostri piedoni animaleschi all'istante!

Ci sono tre livelli di difficoltà, ognuno caratterizzato da un diverso numero di giri e di variazioni del percorso. Sparsi in giro potete trovare alcuni power-ups che aumenteranno la vostra velocità o ingrandiranno il personaggio in modo da poter schiacciare i vostri avversari. Per aumentare la giocabilità, ogni percorso ha il suo mega campione che dovrete battere per proseguire nel gioco.

Non contenti, i realizzatori hanno anche aggiunto un'opzione multiplayer in cui si può giocare fino in quattro con lo schermo diviso in quarti. Inoltre, come in altri giochi nuovi per PlayStation, si può aggiustare la velocità dei fotogrammi. *Running Wild* va a 60 fotogrammi al secondo, ma nella modalità multiplayer scende a 30. Insomma questo gioco ci sembra promettente, speriamo bene!

▲ Nella corsa in città si corre per lo più sull'asfalto. Anche se ci sono alcune zone industriali che offrono delle strade alternative. Attenzione a non scivolare sulla melma verde!

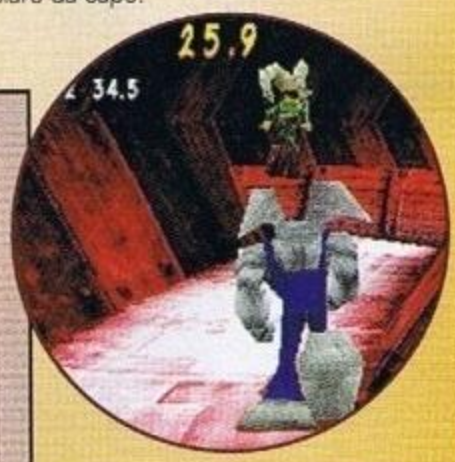
▲ Quest'area del circuito Vulcano è bombardata da palle di fuoco che arrivano da tutte le parti.



▲ Il percorso nel deserto è attraversato da cespugli rotolanti. Se ci sbattete contro finite a terra.

ATTENTI ALLA STRADA!

Il gioco offre molto più semplici percorsi con curve e rettilinei. Bisogna utilizzare l'ambiente circostante per vincere la gara. Ogni percorso è pieno di ostacoli da evitare. Ogni volta che si sbatte contro un ostacolo si perde tutta la velocità guadagnata e bisogna ricominciare da capo.



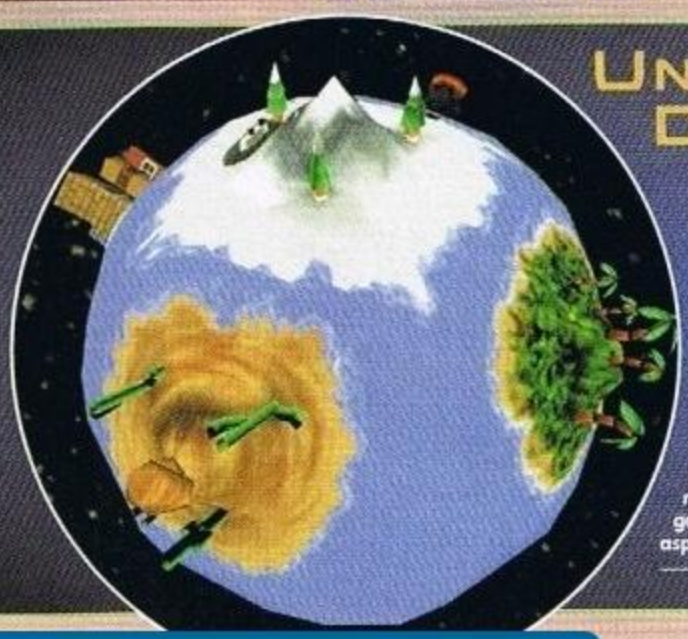
▲ I tubi per terra nel livello City devono essere saltati al momento giusto.

DEI CONCORRENTI BESTIALI

Gli animali con cui si concorre sono piuttosto buffi, ma è proprio questo il bello. Stanno lì tutti dritti su due zampe con dei vestiti molto funky. Ognuno ha il suo carattere, la sua personalità, e ovviamente il suo modo di correre.

UN MONDO DI GARE

Il mondo di *Running Wild* non deve essere preso troppo sul serio, è molto fumettoso. Ogni corsa si svolge in una diversa parte del globo e ognuna ha le sue difficoltà.



◀ Cos'è un gioco fumettoso senza una mappa del mondo altrettanto fumettosa? Ogni continente ha le sue caratteristiche e una gara che vi aspetta.

▲ Il percorso nel deserto è il più semplice con le sue colline ed i suoi canyon. Però fate attenzione agli arbusti rotolanti.

▲ Il percorso Arctic è piuttosto scivoloso, quindi fate attenzione a dove mettete i piedi. Questo livello è uno dei più belli, con tutti i riflessi della neve e del ghiaccio.

▲ Lava ovunque nella gara all'interno del Vulcano. Ci vuole una grande prontezza di riflessi per saltare i fiumi di fuoco che vi sbarrano la strada.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Magic Show

Ogni fonte di magia ha due aspetti contrapposti che sono incompatibili tra loro. La scelta di una tipologia magica esclude automaticamente l'altra; per esempio, se decidete di studiare la magia della luce, non potrete utilizzare gli incantesimi che hanno a che fare con le forze dell'oscurità.

▲ Ecco un illuminato; potete scegliere se imparare la magia della luce o quella dell'ombra. Si può anche entrare in un labirinto che vi aiuterà a dominare i vostri nuovi poteri.

▲ Gli incantesimi devastanti costano molti "punti magia", ma credeteci, valgono veramente il loro prezzo, soprattutto quando siete alle strette!

▲ Certi personaggi sono più portati a un certo tipo di magia. Dovrete fare molte prove per scoprire a chi è più adatta ogni incantesimo.

▲ I luoghi che si visitano non sono immensi, ma forniscono informazioni importanti per ogni missione.

SaGa Frontier

Personaggi multipli e un'infinità di magie nell'ultimo GDR della mitica SquareSoft

L'attesissimo quarto episodio della serie SaGa sta finalmente per sbarcare in Occidente. Come nelle puntate precedenti, anche *SaGa Frontier* è incentrato sulla magia. Il gioco ha un sistema unico di gestione delle capacità magiche che consente d'imparare nuove tecniche, acquisire nuove capacità e comprare incantesimi.

All'inizio si può scegliere tra sei diversi personaggi, ognuno dei quali appartiene a una razza diversa (mistica, meccanica, umana e così via) e utilizza una diversa forma di magia. Ognuno ha la sua missione ed un misterioso passato che scopriremo giocando, il che fa di *SaGa Frontier* sei giochi al prezzo di uno. L'elemento che accomuna tutti i personaggi è il mondo in cui si svolge la loro avventura, con gli stessi posti e le stesse risorse. Questo aumenta la profondità del gioco obbligandoci a prendere confidenza con l'ambiente e i meccanismi delle battaglie una sola volta. Il fattore di rigiocabilità di *SaGa Frontier* è così moltiplicato per sei.

La lista dei personaggi è molto varia e comprende tra gli altri un forzuto robot, un giovane mago guerriero e una ragazza fuggita dalla ex-con. Tutti possono accrescere le abilità da utilizzare in battaglia e imparare nuovi incantesimi quando transitano in determinate città. E' anche possibile reclutare un gran numero di persone che vi aiuteranno nella vostra missione.

Con una miriade di segreti e un nuovo approccio ai GDR, *SaGa Frontier* dovrebbe essere uno dei titoli più interessanti di questa Primavera.

▲ Prima di iniziare la vostra missione potete scegliere tra sei personaggi diversi tra loro, ognuno dei quali ha la sua storia.

▶ Il disegno dei personaggi in questo gioco spazia dal fantasy ai tempi moderni, come ci dimostra Joe Camel.

Che Combo!

Nelle battaglie si possono combinare le forze di tutti personaggi presenti per sferrare degli attacchi potentissimi con un effetto fenomenale!

▲ Gli attacchi combinati dipendono dai comandi che si danno ai propri personaggi. Se le persone del vostro gruppo sono compatibili e agiscono con i tempi giusti...

▲ ...potrete a volte fare danni cinque volte superiori a un attacco singolo!

◀ I numerosi labirinti possono essere difficili e i nemici sono pronti all'attacco se non si sta all'erta.

▲ I personaggi bidimensionali fanno uno strano effetto sui fondali 3D renderizzati.

▲ Reclutare nuovi membri è fondamentale per finire la propria missione, quindi è meglio passare molto tempo a cercarli in giro.

▲ Gli splendidi colori iridescenti di alcuni locali in *SaGa Frontier* danno un'atmosfera mistica al gioco.

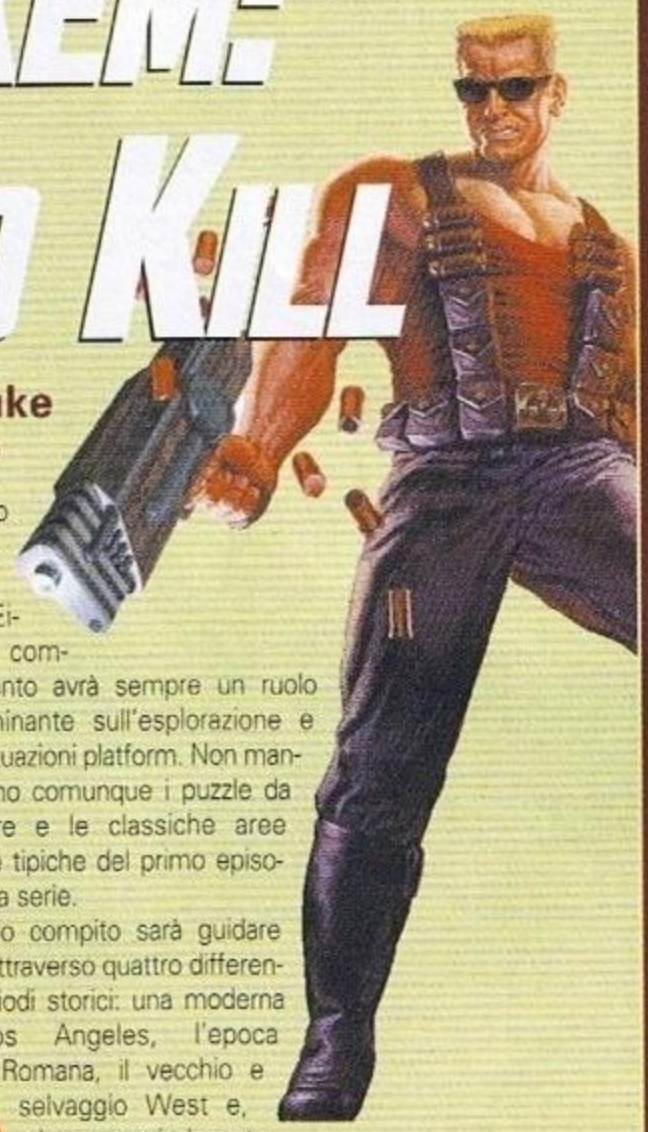
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUKE NUKEM: A TIME TO KILL

Attenzione alieni, quel bastardo di Duke è tornato per concludere il suo lavoro



Dopo aver fatto un'ottima concorrenza a *Doom*, la GT Interactive richiama in servizio il suo personaggio più famoso per insidiare il primato di *Tomb Raider 2*.
La Terra è di nuovo in pericolo: gli Alieni sono tornati, determinati a invadere il nostro bel pianeta. Ancora una volta le speranze dell'intero genere umano sono nelle mani di un solo uomo: Duke Nukem. Questa volta gli alieni hanno sviluppato una nuova tecnologia che gli permetterà di viaggiare nel tempo così da potere schiavizzare l'umanità in ogni sua epoca... ma Duke li fermerà, anche se dovrà seguirli nei loro spostamenti temporali!
La struttura del gioco è completamente rinnovata; anche qui, come in *Tomb Raider*, la visuale è in terza persona, ma rispetto al classico della Eidos il combattimento avrà sempre un ruolo predominante sull'esplorazione e sulle situazioni platform. Non mancheranno comunque i puzzle da risolvere e le classiche aree segrete tipiche del primo episodio della serie.
Il vostro compito sarà guidare Duke attraverso quattro differenti periodi storici: una moderna Los Angeles, l'epoca Romana, il vecchio e selvaggio West e, dopo aver indossato in kilt scozzese, il Medioevo dei cavalieri.
Per quanto sia turisticamente interessante, il viaggiare nel tempo ha alcuni spiacevoli effetti collaterali: le armi di Duke dovranno di volta in volta essere in linea col periodo storico in cui si svolge lo scontro. Questo significa che nel West non troveremo il devastante lanciarazzi, ma "solo" colt e mitra a canne girevoli; nell'antica Roma dovremo arrangiarci con spade, fionde e lance. Anche l'abbigliamento di Duke sarà a tono: con toghe romane e cappelli da cow-boy il vostro eroe massacrerà alieni con abiti sempre all'ultima moda.
Anche se il gioco è nelle prime fasi di sviluppo, sembra promettere molto bene, come vedete voi stessi dalle immagini. Se tutto procederà in questi standard, *Duke Nukem: A Time to Kill* potrebbe cacciare dal trono una famosa e amatissima signorina di nome Lara Croft.

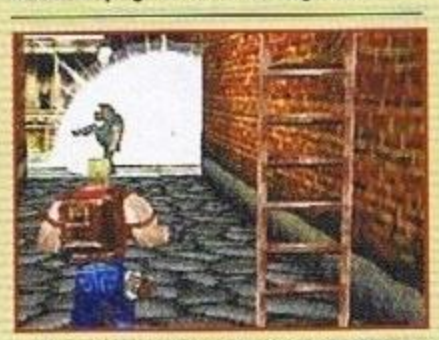
▲ In alcuni momenti anche la vostra abilità nei salti sarà messa a dura prova. Vi occorrerà precisione e tempismo, come nei primi giochi di Duke su PC.

▲ Anche quei maledetti degli alieni si sono rifatti il look... per esplodere in maniera più spettacolare sotto i vostri colpi!

▲ Duke dimostra la sua abilità di nuotatore... ma non vi sembra di aver già visto questa scena con una donna come protagonista?

▲ Non fidatevi di nessuno, neppure dei poliziotti! Sotto la divisa si nasconde sicuramente uno di quegli odiosi alieni cinghiale.

▲ In questo caso la citazione è palese! Forse, il titolo giusto per questo gioco è *Duke Raider 2*.



▲ Mega esplosioni e spettacolari effetti luce faranno felici tutti gli amanti degli sparatutto in terza persona!

L'EVOLUZIONE DELL'EROE

Assieme a Duke, ripercorriamo la storia di questo personaggio nato in versione shareware (cioè programmi quasi gratuiti) per PC.
Il segreto del successo di Duke sta nell'evoluzione della struttura del gioco: da platform bidimensionale in bassa risoluzione, fino a sparatutto in prima persona ed ora eccolo di nuovo qui in 3D reale e con una nuova visuale. L'unica cosa che in tutti questi anni sembra non cambiare mai è il divertimento che questo arrogante eroe maschilista continua a regalarci.

▲ Eccolo qui durante la sua prima apparizione su PC. Il gioco era un semplice platform bidimensionale pensato per la vecchia scheda grafica EGA, ma si vedeva già il carisma del personaggio principale e il gusto per la violenza e la distruzione.

▲ Anche se i colori sono aumentati e la grafica è stata leggermente migliorata, è sempre il vecchio Duke bidimensionale, più impegnato nei salti che nel massacro degli alieni. Questa è l'ultima incarnazione platform del mitico eroe.

▲ Dopo una lunga assenza, ecco Duke che ritorna nel suo gioco più famoso: *Total Meltdown*. Questo sparatutto in prima persona è l'unico che riesce a far dimenticare *Doom* ai fan di tutto il mondo ed è anche la prima apparizione del personaggio su PlayStation.

◀ *Time to Kill* è la terza evoluzione di Duke e il secondo gioco per PlayStation. Grafica e stile di gioco sono stati rinnovati per regalare tante nuove ore di divertimento. Quali saranno le prossime incarnazioni di Duke? Ai prossimi giochi l'ardua sentenza!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA
PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano. Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH JOY TECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

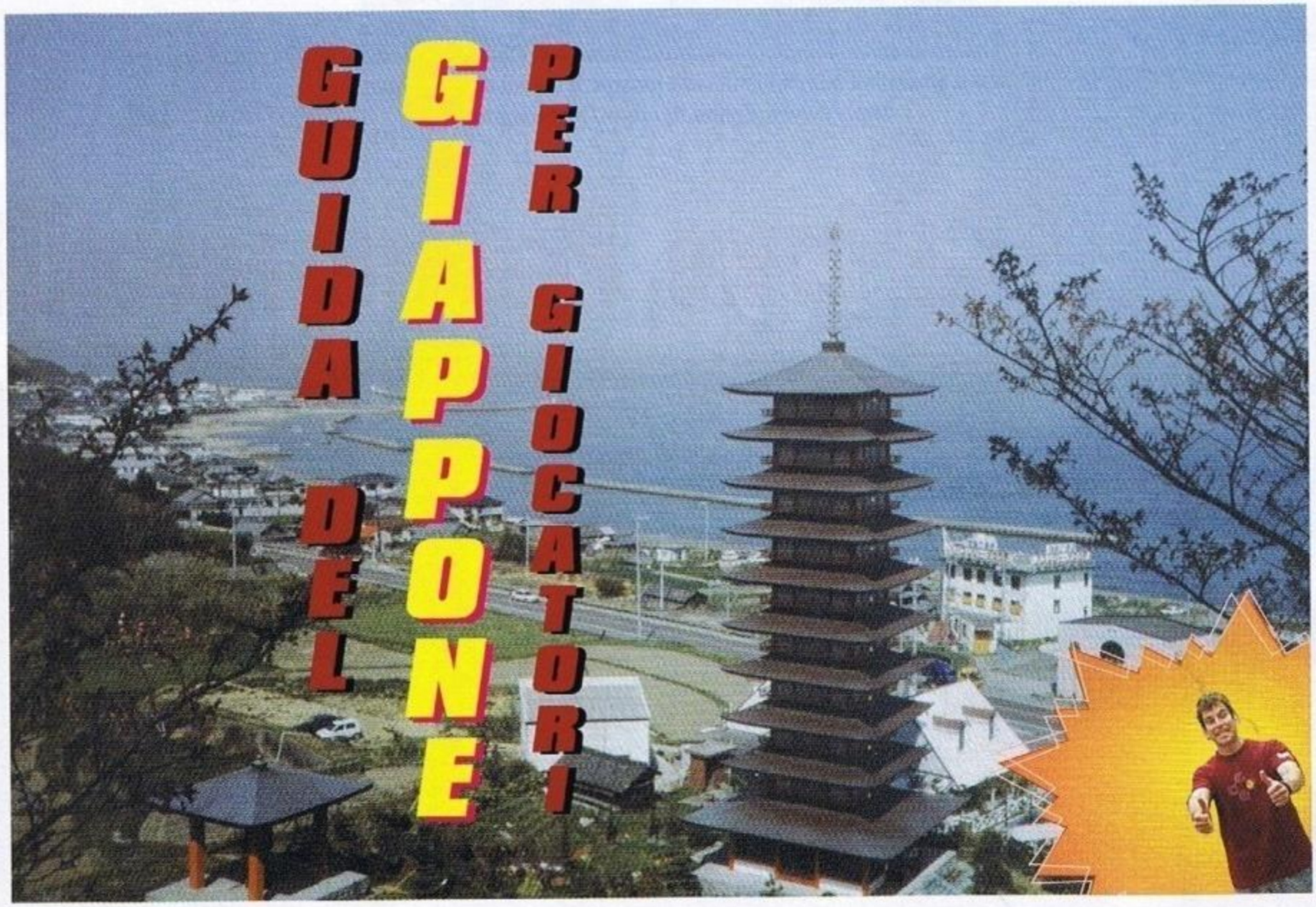
DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA DEL GIAPPONE PER GIOCATORI



Nihon e Yohkoso!! (Benvenuti in Giappone). Giocatori appassionati, siete pronti ad intraprendere un viaggio in Giappone? Vi ci porteremo anche senza passaporto e vi mostreremo come realmente funziona il mondo del divertimento elettronico nel paese del Sol Levante. Andremo a visitare le sale giochi dell'ultima generazione, mitici negozi di giochi usati, animazioni giapponesi fantastiche, città elettriche con prezzi scioccanti, giochi *etchi*, strane periferiche ed il conveniente Digicube. Se non vi fidate di noi, non vi resta che preparare le valigie e andare a verificare con i vostri occhi: non vi dimenticate una valigia vuota e tutti i vostri sudati risparmi per portare a casa le fantastiche cose che troverete!

SALE GIOCHI

Non si può visitare il Giappone senza vedere le meraviglie delle sue sale giochi; ce ne sono ad ogni angolo di strada e restano aperte fino a mezzanotte, mentre i ristoranti chiudono tra le 19 e le 20 ed i negozi di videocassette alle 21. Queste sale giochi possono essere piccolissime e spesso si trovano accanto ad una sala da té o a una stazione della metro. Esistono anche piccole sale giochi per bambini che costano 50 Yen (poco meno di mille lire) e si trovano ovunque fuori dai supermercati. Solo le sale giochi più nascoste, però, offrono partite a metà prezzo rispetto a quelle grandi con sfarzose facciate luminose che sembrano uscite direttamente da Las Vegas.

Le grandi strutture multi piano rappresentano un po' lo spirito del Giappone: sono tenute pulitissime, con luci al neon, striscioni pubblicitari e una marea di poster che annunciano l'uscita dei nuovi giochi. Al contrario di ciò che potreste pensare, non sono assolutamente dei luoghi loschi o punti di ritrovo per giovani teppisti. Alcune di queste sale, infatti, hanno limiti d'età e, in certi casi, anche il coprifuoco. E' molto facile vedere delle coppie che si danno appuntamento lì perché non ci sono solo video giochi.

◀▲ **E' raro trovare in Giappone dei giochi che vi obbligano a stare in piedi per giocare. Le arcade sono belle e confortevoli.**

Se la ryohgaeki (la macchina che cambia i soldi) è rotta , inservienti in divisa vi aiutano a cambiare i soldi. Queste ryohgaeki cambiano ingenti quantità di denaro. Se si inseriscono 10,000 Yen (circa £130.000) che per un giapponese sono spiccioli, la macchina restituisce un biglietto da 5.000 Yen, quattro da 1000 Yen e dieci monete da 100 Yen. Visto che ogni partita costa 100 Yen (£1.300!!!), farete meglio a mettere da parte parecchi soldi per venire a giocare qui!

http://www.oldgamesitalia.net/

SALE GIOCHI

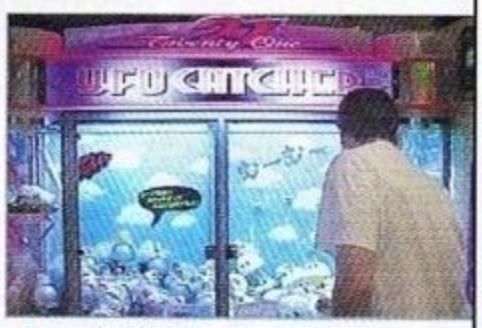
▲ Questa macchina Galaxian 3 porta il divertimento nello spazio profondo avvolgendo i giocatori con un mega schermo gigante!

▶ In Giappone sono molto popolari le simulazioni di corse di cavalli. Ce ne sono con ologrammi o con "azione dal vivo" come quello in questa foto.

Dopo una prima occhiata, noterete subito che il flipper è praticamente assente e mancano molti giochi usciti in Italia, come la saga di *Mortal Kombat* che non è mai arrivata nel paese del Sol Levante. Gli unici dove si gioca in piedi sono quelli in cui si spara, tutti gli altri hanno due piccoli sgabelli su cui sedersi. Le cabine dei giochi non sono più alte di un metro e mezzo, non hanno una copertura e lo schermo è montato con un'angolatura di 60 gradi. I giochi di combattimento hanno un solo joystick; per sfide a due, i giocatori si siedono in cabine separate collegate tra loro da un cavo! In questo modo è impossibile vedere il proprio avversario! Gli unici giochi di combattimento in cui gli avversari dividono lo stesso schermo sono quelli con lo schermo gigante: alcuni di questi sono così grandi che devono essere messi in una sala a parte! In *Galaxian 3* l'azione viene addirittura proiettata su un muro (come al cinema) e sei giocatori si sfidano contemporaneamente, per la modica cifra di 300 Yen (più o meno quattro mila lire) a partita.

▲ Con il suo movimento giroscopico, R-360 G-LOC attira anche chi non è un appassionato di videogiochi.

Ora qualcuno si chiederà: cosa fa chi non ama i video giochi? Beh, ci sono molte altre fonti di divertimento per far felici tutti: per esempio le case virtuali infestate da fantasmi in cui entrate con degli occhiali per ologrammi a bordo di automobili. La macchina si muove effettivamente attraverso un percorso dentro la sala giochi, mentre sugli occhiali scorrono scene virtuali di una casa infestata! Ci sono anche simulatori giroscopici di montagne russe che vi sbatacchiano realmente da tutte le parti e non dimentichiamoci l'intramontabile "Artiglio", la gru azionata da una monetina che deve acchiappare pupazzetti ispirati ai personaggi dei video giochi più famosi (come *Parappa the Rapper*). I simulatori di pesca sono l'ideale per chi



▲ I giochi dell'artiglio in Giappone hanno dei ricchi premi, attualmente potete trovare i pupazzetti Tatsunoko della serie Gatchaman (La Battaglia dei Pianeti in Italia).

▲ Chi ha bisogno di affittare una barca quando si ha un videogame di pesca sportiva come questo?

▲ Le grandi sale giochi spesso hanno delle facciate luminose (e vistose), con immagini da fumetto.

vuole solo rilassarsi, e se i ragazzi vogliono far colpo sulle loro fidanzate, ci sono macchine in cui possono sfidare *Sonic Blast Man* a "braccio di ferro". Alcuni giochi, vi fotografano e appiccicano la vostra faccia su un personaggio virtuale, poi vi fanno fisicamente colpire un sacco che trasmette i colpi sulla vostra controparte digitale (di solito facendovi saltare i denti come in un cartone). La maggior parte delle grandi sale giochi ha un piano di "Medal Games", che in genere comprende giochi di corse di cavalli, slot machines, virtual blackjack e altri giochi d'azzardo, ma visto che si gioca con dei gettoni che non vengono rimborsati, non c'è bisogno di una licenza specifica per il gioco d'azzardo.

Un'altra cosa che gli appassionati non devono assolutamente perdere, sono le gare di videogame! Quando esce un nuovo gioco nelle sale, generalmente viene inaugurato con una gara, per attirare l'attenzione di tutti i giocatori. Ragazze "immagine" vestite con colori sgargianti, annunciano i vincitori e per l'occasione vengono distribuiti opuscoli che illustrano le mosse segrete! Se il gioco da lanciare è una corsa automobilistica, ogni giocatore è inquadrato da una telecamera ed i monitor nella sala mostrano immagini alternate dei piloti e del gioco. I premi variano da pupazzi, a magliette, a giacche, a spille etc... sempre ispirate ai personaggi dei videogames.

▲ Quando volete scaricare i nervi non c'è nulla di meglio di una partita a Poka Poka Satan (date a Satana un bel po' di colpi in testa).

La maggior parte delle grandi sale gioco in Giappone appartengono alla Namco e alla Sega, società leader nel mondo del divertimento elettronico. Esistono anche parchi di divertimento basati sui video giochi! Nel "Wonder Eggs 2" della Namco nel quartiere di Setagaya a Tokyo, e nella "Namja Town" nel quartiere di Higashi Ikebukuro, bambini e adulti possono passare una giornata all'insegna del divertimento per la cifra di 3.900 Yen (cinquanta mila lire circa). "Namja Town" ha un'attrazione che somiglia a *Fire Blue* in cui si indossano dei display montati sulla testa e si prova un simulatore di elicotteri, o si può sparare a bersagli fantasma con una pistola laser al modo di *Ghost 13 Street. Wonder Eggs 2* vi permette di diventare per un giorno un pilota di jet grazie al simulatore di combattimento *Fighter Camp*, o di provare il terrore di *Coffins of Zombie*. I parchi a tema della Sega includono quelli della catena "Joypolys" nei quartieri di Tokyo di Shinjuku e Minato, Niigata, Yokohama e Fukuoka e quello di Galbo ad Osaka.

▲ La Namco e la Sega sono gli indiscussi re delle Mega-Arcade giapponesi. Mettono sempre il giocatore al primo posto con più di trenta *Tekken 3* in una stanza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEGOZI DI GIOCHI USATI

La prossima fermata è in uno dei tantissimi negozi di chuuko sofuto (programmi usati) che in Giappone sono sparsi ovunque, anche nelle stradine più sperdute. Questi negozi permettono di provare un gioco prima di comprarlo ad un prezzo decisamente abbordabile. Spesso hanno delle "tessere fedeltà" che vi permettono di avere un gioco gratis dopo averne acquistati un certo numero. Si possono anche comprare console e periferiche usate; alcuni negozi vendono anche le vecchie cabine da arcade! Spesso si trovano cabinati da sala giochi a partire da cinquanta Yen. Qui potrete anche trovare modellini, libri, giocattoli e addirittura pistole ad aria compressa incredibilmente realistiche... aspettatevi di fare buoni affari!

▲▶ **Potete entrare con *Toshinden 2* e *Street Fighter: The Real Battle of Film* ed uscire con *Bushido Blade* e *Puzzle Bubble 2*!!!**

ANIME

Per farvi avere un quadro più dettagliato della scena dei video giochi giapponesi dobbiamo prendere in considerazione anche i cartoni animati: gli anime (pronunciato ah-ni-mei). Questi "cartoni" sono incredibilmente realistici e molto popolari, e stracciano qualsiasi concorrente occidentale... Spesso in Giappone, si prende ispirazione dai videogiochi per creare un anime di successo, come nel caso di *Street Fighter*, la cui serie televisiva ricevette un grande successo nel 1995. Fuori dai negozi di giocattoli o di videogame si trovano delle macchinette che distribuiscono palline di plastica contenenti figurine di personaggi degli anime, a 100 Yen. Nei supermercati potete trovare caramelle con figurine e giochi ispirati ai personaggi dei videogiochi/anime, i bambini possono comprare accessori scolastici con l'effigie dei personaggi di *Tekken 3*. In un qualsiasi negozio di dischi troverete la colonna sonora del vostro video gioco preferito. Per un breve periodo è stato possibile acquistare da *Dunkin' Donuts* il "donut protector" (in pratica il cestino per il pranzo) e le tazze da caffè di *Parappa The Rapper*. Molti studenti, anche i più piccoli, nel loro tempo libero si dedicano al disegno, usando come soggetti i personaggi dell'ultimo video gioco uscito, come *Tales of Destiny* o *Resident Evil 2*. Nei parchi di divertimenti spesso ci sono degli "spettacoli" dal vivo con personaggi di *Dragonball Z* o dei *Power Rangers*. L'ultima tappa dell'amante dei video giochi e degli anime è il "cospaly" ("gioco con i costumi"): i fan di un video gioco si vestono e si comportano come il loro personaggio preferito. Ci sono interi libri che aiutano a realizzare il proprio costume nel modo più preciso possibile.

▼▶ **L'influenza degli anime si vede da cose come il cavalluccio meccanico a forma di Ultraman. Intere sezioni di Toys "R" Us sono dedicate ai personaggi degli anime.**

▲◀ **Il cartone animato di *Street Fighter* è uscito DOPO il video gioco, non prima. Sono molto popolari anche le colonne sonore di giochi come *Mega Man*.**

GIOCHI ETCHI

▲▶ ***Mah-Jong*, il gioco cinese che comprende 144 mattoncini insieme al *Go* e allo *Shogi* sono titoli molto popolari. Diversamente dagli ultimi due, spesso il *Mah-Jong* comprende delle figure pornografiche di ragazze vere o disegnate.**

◀ **Le strade in Giappone sono le più sicure al mondo, anche nelle zone meno raccomandabili.**

Quando si dà un'occhiata ai negozi giapponesi di software e alle sale giochi, non si può fare a meno di notare il proliferare dei giochi etchi ("sporchi"). Nelle arcade, di solito si trova lo strip-mah jong e i giochi di puzzle, in cui più si vince e più si spoglia una figura che può essere una donna, una ragazza dei fumetti o una scolaretta. Programmi con sequenze animate a carattere esplicitamente sessuale sono molto diffusi e facili da trovare per i PC. La Sony (come la Nintendo) invece è contraria a questo tipo di giochi per la PlayStation (e per il N64), anche se si possono trovare simulatori etchi di ragazze per il Sega Saturn. Non sperate di trovare questo tipo di gioco nelle sale giochi della Namco o della Sega.

▲ **I veri giochi controversi sono per PC, e spesso i negozi di computer hanno delle stanze intere dedicate al genere.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CITTÀ ELETTRICHE

▲ Prendete la linea Hibiya o la JR per andare alla stazione di Akihabara a Tokyo, o percorrete la linea Kinetsu, Sennichimae o Sakaisuji per raggiungere la Den-Den Town del quartiere Nipponbashi di Osaka.

Se in Giappone cercate materiale elettronico a buon mercato, dovete andare nelle "Electronic Towns". Quartieri come Akihabara a Tokyo e Den-Den Town a Osaka, sono i posti giusti per acquistare televisori, videoregistratori, stereo, walkmen, computer, PlayStation, programmi, periferiche e tutto ciò che di elettronico esiste! Anche se i prezzi esposti sembrano già bassi, di solito è uso contrattare. I proprietari urlano "Irashai" ("benvenuti") e "Yasui!" ("Prezzi bassi") per attirare i clienti nei loro negozi. Ragazze vestite in modo appariscente con il logo del negozio in bella vista, distribuiscono volantini pubblicitari. Se non si è un cittadino giapponese e si porta il proprio passaporto, si possono comprare molte cose duty-free! Vi consigliamo di dare un'occhiata a più negozi prima di iniziare gli acquisti, poiché in alcuni meno vistosi, si possono fare degli affari d'oro.

▲ Vedrete migliaia di negozi nel Shohtemgai (centro commerciale coperto) che hanno tutto il materiale elettronico che potete desiderare.

La grande convenienza a Tokyo la troverete nel quartiere di Akihabara.

◀ Le "Electric Towns" sono il paradiso dei giocatori otaku. C'è così tanto da vedere, sentire e comprare!

STRANE PERIFERICHE

▲ Questa è una rara volta in cui la sala del Pachinko è vuota.

I giochi giapponesi arrivano agli estremi con le più strane periferiche mai viste! Il *Pachinko* è il primo della lista dei giochi d'azzardo giapponesi: è una specie di flipper verticale in cui una miriade di piccole palline cadono e bisogna cercare di convogliarle in piccoli recipienti che danno altre palline. Ci sono molte versioni video game di questo gioco, e cosa c'è di meglio di una periferica *Pachinko* per avere la sensazione di essere lì?

Un altro fenomeno che ha preso piede in Giappone è il Desha de Go! (Andiamo in treno!). E' un gioco di simulazione di treno in cui sarete il macchinista. Si controllano la direzione e la velocità, mentre si cerca di arrivare in orario alla stazione. Il controller del treno vi permette di comandare la leva della velocità e i freni d'emergenza.

▶ Per 5800 Yen (£ 75.000) si può comprare questa manopola Pachinko dei Laboratori TEN. Questa periferica futuristica è stata sviluppata dalla mente dell'industria Pachinko, la Sankyo.

▲ Densha de Go! (Andiamo in treno!) è un gioco molto famoso per Arcade che vi fa guidare un treno.

▲ Il controller Desha de Go! della Taito con 5800 Yen vi mette al comando di un treno.

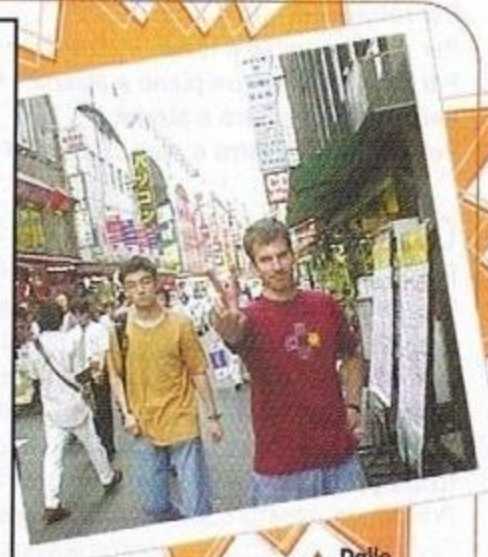
DIGICUBE

Prima di tornare a casa fermiamoci al locale negozio di occasioni per comprare qualche gioco! Con un accordo firmato dalla Digicube con le 7-11 e la Circle K, insieme ad altre catene giapponesi come la Family Mart e la Sukus ("Grazie" in giapponese), si possono comprare programmi, hardware, memory card e periferiche 24 ore al giorno! Date un'occhiata al canale DigiCube del negozio per vedere un video dimostrativo con informazioni sulle ultime offerte. Vi basterà prendere una delle "product cards" vicino al monitor, portarla alla cassa e prendere il vostro nuovo gioco!

▲ Controllate il canale DigiCube (canale 215) per le ultime novità sui prodotti 24 ore al giorno!! Se il negozio d'occasione è lontano da voi, c'è un numero verde giapponese per fare le prenotazioni, fate in modo però di chiamare prima di lasciare l'aeroporto di Narita!

SAYONARA

Speriamo che questo tour del Giappone vi sia piaciuto! Per quelli di voi che stanno progettando di andarci, il periodo migliore è dalla fine di marzo, oppure settembre. Perché? Ma per il Tokyo Game Show ovviamente, lo show biennale al Makuhari Messe a Chiba City in cui è in mostra tutto il meglio che il divertimento elettronico casalingo ha da offrire.
Diversamente dall'E3, chiunque può entrate in questo paradiso dei giocatori! Jya ne!!!



▲ Dalle strade del Giappone, PSM vi porta le ultime novità sulle importazioni che aspettate e vi meritate!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dead or Alive

l'intera lista delle mosse

Dead or Alive, il primo gioco di combattimento della Tecmo, è arrivato alla PlayStation dopo una lunga attesa. Probabilmente è uno dei giochi più complessi del genere e per questo ci metterete un bel po' di ore per impararne la tecnica. Fortunatamente per voi abbiamo l'intera lista di mosse di ogni personaggio, oltre a un'intervista con il produttore del gioco che ci rivela retroscena e curiosità.

Comandi Generali

Presa: □
Pugno: △
Calcio: ○
Scatto in avanti: →, →
Corsa in avanti: →, Hold →
Corsa indietro: ←,←

QCF—Muovete il pad direzionale di un quarto di giro in avanti (basso, diagonale bassa avanti, avanti)
QCB—Muovete il pad direzionale di un quarto di giro all'indietro (basso, diagonale bassa indietro, indietro)
HCF—Muovete il pad direzionale di mezzo giro, da indietro, attraverso in basso, in avanti
HCB—Muovete il pad direzionale di mezzo giro, da avanti, attraverso in basso, a indietro

Colpire Dopo Essere Stati Messi al Tappeto

Per attaccare l'avversario quando vi alzate da terra, premete △ oppure □. E' un modo utile per scoraggiarlo ad avvicinarsi quando siete a terra, ma state attenti perché un attacco mancato, mentre vi rialzate, vi lascerà vulnerabili per qualche istante.

Per alzarsi sul posto: Non premete nulla
Per rotolare di lato e alzarsi: □
Per rotolare verso il fondo e alzarsi: ↑, □
Per rotolare in primo piano e alzarsi: ↓, □
Per rotolare indietro e alzarsi: ←
Per rotolarsi indietro e rannicchiarsi: ↓

Caratteristiche Uniche

Pulsante "Hold"

Invece di avere un pulsante per parare i colpi degli avversari, come la maggior parte dei giochi alla *Virtua Fighter*, *Dead or Alive* ha un pulsante "hold" per i contrattacchi. Con un po' di pratica potrete usarlo per iniziare proiezioni, prese e contromosse ai danni del vostro avversario. Premendo il tasto (□) immediatamente prima che l'avversario vi attacchi, potrete spostarvi lateralmente e schivare l'attacco per poi colpire rapidamente. Dovrete essere veloci a contrattaccare o la situazione di vantaggio vi si ritorcerà contro.

Danger Zone

I fuori ring sono degli avvenimenti normali nella maggior parte dei giochi di combattimento, ma *Dead or Alive* li usa in modo abbastanza particolare. Tutt'intorno al ring c'è una zona carica di energia chiamata Danger Zone. Se ci entrerete camminando o saltando non vi succederà nulla, ma se verrete messi al tappeto al suo interno verrete colpiti da una forte esplosione, che oltre a danneggiarvi, vi lancerà in aria rendendovi vulnerabile agli attacchi del vostro avversario. Se vi dovesse capitare di essere messi al tappeto nella Danger Zone, premete □ + △ + ○ mentre atterrate e non avrete grossi danni. Questo vi permetterà di rotolare fuori dalla traiettoria dell'esplosione invece di essere sparati in aria.

Il sistema di Colpo-Proiezione-Presa

Ogni attacco all'interno di *Dead or Alive* è diviso in: colpi, proiezioni e prese. La priorità di ogni attacco rispetto agli altri è quella dell'ordine in cui sono scritti. Quando due attacchi sono portati simultaneamente, un sistema tipo quello della morra cinese è usato per determinare quale dei due va a segno. Per esempio, se cercate di attaccare il vostro avversario con un calcio o un pugno, sarete battuti se lui simultaneamente ha attaccato con una proiezione. Allo stesso modo, se provate una proiezione sarete battuti da una presa. Se due personaggi dovessero portare lo stesso tipo di attacco contemporaneamente, si respingeranno a vicenda senza subire alcun danno.

Il sistema di combattimento non è così complesso come può sembrare: molti altri picchiaduro hanno questo sistema tipo morra cinese per determinare la priorità degli attacchi. *Dead or Alive* lo ha ampliato dandogli un'importanza fondamentale nei combattimenti.

Attacchi Standard

Pugno ..... △
Gomito ..... →, △
Backhand ..... ↘, △
Pugno basso ..... ↓, △
Calcio alto ..... ○
Calcio medio ..... ↘, ○
Calcio basso ..... ↓, ○

Attacchi Speciali

Colpo di taglio orizzontale ..... ↖, △
Calcio della pantera ..... ↓, □ + ○
Palm Upper ..... ↑, △
Colpo d'ala ..... △ + ○
Colpo di taglio in discesa ↙, △

RYU HAYABUSA

Paese: Giappone
Età: 23
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 177 cm
Peso: 70 kg
Stile di combattimento: Hayabusa-Ryu Ninjitsu
Occupazione: Proprietario di un negozio di antiquariato
Gli piace: Il sushi
Hobby: Pesca, scalare montagne
Arena: Mountain Valley

◀ Scuro e misterioso, Ryu Hayabusa basa il suo combattimento sull'imprevedibilità e sulla velocità. Le sue capacità come Ninja devono ancora essere battute.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Colpo di sciabola.....△, △, ←, △
Hayabusa.....←, △, ○
Combo colpo di sciabola.....△, △, ←, △, →, △
Spazzata Ninja.....↙, △, ↓, ○
Attacco ombra.....△, △, ○
Palm driver.....→, →, △
Vento rombante.....←, △, →, △
Ginocchiata.....→, ○
Scivola a terra.....→, →, ○
Calcio Somersault lunare.....↖, ○
Spazzata di gamba.....↙, ↙, ○
Calcio Ninja.....↑, ○
Calcio ombra.....↙, ↙, ○, ↓, ○
Ciclone solare.....↗, ○
Calcio all'indietro rivoltato.....→, ←, ○
Calcio del sol levante.....□ + ○
Drago sorgente.....↓, ←, ○
Durante il Drago sorgente:
Calci rotanti.....○, ○
Posizione Ninja sulle mani.....↘, △ + ○
Durante la posizione Ninja sulle mani:
Calci rotanti.....○, ○
Ruota.....↗, △
Avvitamento di Ryu.....↓, ↘, →, ↗, ↑, □ + △

Proiezioni
Proiezione cross bar.....□ + △
Shiho.....→, →, ←, △ + ○
Ninja Suplex.....←, □ + △ + ○
Colpo al collo.....QCF, △
Kamikaze.....QCB, △ + ○
Uppercut di Ryu.....HCF, □ + △ + ○
Proiezione inversa.....□ + △

Quando l'avversario è abbassato:
Abbassamento ombra.....↓, □ + △

Da usare contro i calci laterali dell'avversario:
Suplex del pescatore.....QCB, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Reverse DDT.....□ + △ + ○
Lancio cambia lato.....□ + △

Speciale di Ryu.....←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, □ + ○

Prese
Morsa al braccio.....→, □
Illusione dell'ombra.....→, →, □
Presa rampicante.....QCF, □
Sabaki.....→, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Rombo di tuono.....→, →, □
Calcio del falcone.....QCF, □
Sabaki rovesciato.....→, □

Quando l'avversario è abbassato:
Balzo ombra.....↘, □

Quando siete dietro all'avversario abbassato:
Pugno nascente.....↘, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è al tappeto:
Pugno in salto.....↑, △
Doppio pugno in basso.....↘, △

Gesto di sfida di Ryu.....→, ←, →, □ + △ + ○
Oppure.....←, →, ←, □ + △ + ○

Kasumi è una delle migliori perché è relativamente facile da controllare e ha molte mosse potenti. Inoltre lei è il personaggio più veloce di *Dead or Alive*.

KASUMI

Paese: Giappone
Età: 17
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 164 cm
Peso: 48 Kg
Stile di combattimento: Mugen Tenshin-Ryu Ninjitstu
Occupazione: Ninja
Gli piace: Yogurt alle fragole
Hobby: Predire il futuro
Arena: Stazione della Metropolitana

Colpi Standard
Jab.....△
Uppercut.....↘, △
Colpo di nocca basso.....↓, △
Calcio alto.....○
Calcio di lato.....↘, ○
Calcio basso.....↓, ○

Colpi Speciali
Pugno in affondo.....→, △
Uppercut.....→, →, △
Calcio basso unito.....→, ←, ○
Fendente dritto in salto.....↑, △
Renjin.....△, △, △, ○
Pugno indietro.....←, △
Spazzata Kasumi.....△, △, △, ↓+○
Montante crescente.....↘, ↘, △
Calcio rotante.....△, △, ○, ○
Doppio fendente avvitato.....↘, △, △
Colpo della scimmia.....△, △, ↖, ○

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Zanna di vento ..... ↘, △, ○
Calcio basso fulmineo ..... △, △, →, △, ↓, ○
Calcio alto frontale ..... ↑, ○
Calcio medio fulmineo ..... △, △, →, △, ○, ○
Calcio girato del folletto ..... ↗, ○
Spazzata con calcio girato ..... ↓, □ + ○
Calcio girato della scimmia ..... ↖, ○
Calcio medio girato ..... ↘, □ + ○
Spazzata di gamba ..... →, →, ○
Calcio girato Shippu ..... □ + ○, □ + ○
Calcio taurus ..... QCF, ○
Calcio avvitato verso l'alto ..... □ + △ + ○
Doppio calcio avvitato ..... ○, ○
Shotei ..... △ + ○
Calcio taurus avvitato ..... ○, ↘, ○
Calcio rapido ..... →, →, △ + ○
Spazzata con calcio Round House ..... ○, ↓, ○
Colpo di nocca girato ..... ↖, △

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Fantasia lunare ..... ↑, ○
Salto frantuma spalle ..... □ + △

Proiezioni
Proiezione dell'arcobaleno ..... □ + △
Tomoe Nage ..... ←, △
Capriola all'indietro ..... QCB, □ + ○
Colpo del falco ..... ↘, ↘, △ + ○
Proiezione saltata ..... QCF, △
Frankensteiner rovesciato ..... →, →, □ + ○
Durante il Frankensteiner rovesciato
Frankensteiner ..... ←, □

Rotazione Sakura ..... →, □
Proiezione bassa rovesciata ..... QCF, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Stomp all'indietro ..... □ + △
Frankensteiner all'indietro ..... →, →, □ + ○
Rotazione Sakura all'indietro ..... →, □

Quando *l'avversario* è abbassato:
Salto della rana ..... ↓, □ + △
Sakura basso ..... ↘, □

Prese
Kagero ..... →, →, □
Facendo il Kagero:
Calcio con avvitamento sulle mani ..... ↓, ○

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Rompi collo ..... →, →, □

Attacchi e Provocazioni
Quando il nemico è al tappeto:
Calcio ..... ↑, ○
Calcio di pressione ..... ↘, ○
Gesti di sfida Sakura ..... →, ←, →, □ + △ + ○
Oppure ..... ←, →, ←, □ + △ + ○

JANN LEE

Paese: Cina
Età: 20
Gruppo Sanguigno: AB
Altezza: 173 cm
Peso: 75 kg
Stile di combattimento: Jeet Kune Do

Occupazione: Guardia del corpo
Gli piace: Hamburgers, Uva
Hobby: Film d'azione
Arena: Autostrada in costruzione

Colpi Standard
Jab ..... △
Uppercut ..... ↘, △
Colpo secco basso ..... ↓, △
Calcio alto ..... ○
Calcio di lato ..... ↘, ○
Calcio basso ..... ↓, ○

Attacchi Speciali
Soffio del Drago ..... QCF, △
Montante sonico ..... △, ↓, △, △
Colpo secco del Drago ..... ↓, ←, →, △
Combo calcio basso girato ..... △, ↓, △, ↓, ○
Fendente d'ala ..... ←, △
Montante ..... →, △, △
Colpo secco verso l'alto ..... ↗, △
Calcio basso girato ..... →, △, ↓, ○
Calcio alto posteriore ..... ↑, ○
Calcio avvitato fulmineo ..... →, →, △, ○
Calcio girato basso fulmineo ..... →, →, △, ↓, ○
Calcio alto interno ..... ↖, ○
Calcio del Drago ..... QCF, ○
Girata fulminea ..... ←, ←, △
Scatto del Drago ..... △, △, △, ○
Cannone del Drago ..... △, △, △, →, △
Calcio sonico avvitato ..... △, →, △, ○

▶ **Usando un derivato delle arti marziali chiamato Taikyoku-Ken, Lei Fang ha molto in comune con Akira Yuki di *Virtua Fighter*. E' specializzata in colpi a mano aperta e calci.**

Calcio avvitato alto ..... ○, ○
Calcio sonico avvitato basso ..... △, →, △, ↓, ○
Doppio calcio ad uncino ..... ←, ○, ○
Doppio calcio saltando ..... ↗, ○, ○
Calcio avvitato ..... →, ○, →, ○
Calcio mezzo avvitato ..... ↘, ○, →, ○
Gomitata del Drago ..... △ + ○
Mazzo calcio spinto ..... ↙, ○, →, ○
Calcio del Drago all'interno ..... □ + ○
Calcio avvitato ..... ↙, ○, ↓, ○
Calcio avvitato basso ..... ↓, □ + ○

Quando guardate altrove rispetto all'avversario:
Colpo cieco ..... ↙, △
Gomitata cieca ..... △ + ○

Proiezioni
Spinta infernale ..... □ + △
Buster laterale ..... ←, □ + △ + ○
Proiezione con le spalle ..... QCB, △

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Testata ..... □ + △

Prese
Presa e calcio in faccia ..... →, →, □
Presa alla testa ..... QCF, □
Mentre fate la presa alla testa:
Presa alla testa del toro ..... ←, ←, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Colpo da dietro ..... →, □
Colpo ai reni ..... QCF, □ o →, →, □

Quando l'avversario è abbassato:
Presa e calcio in faccia ..... ↘, □

Quando siete dietro all'avversario che si sta abbassando:
Colpo verso l'alto ai reni ..... ↘, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è a terra:
Colpo ..... ↑, ○
Calcio schioccato ..... ↘, ○
Spacca schiena del Drago ..... ↑, □ + △ + ○
Gesto di sfida ..... →, ←, →, □ + △ + ○
Oppure ..... ←, →, ←, □ + △ + ○

LEI FANG

Paese: Cina
Età: 19
Gruppo Sanguigno: B
AltezzA: 167 cm
Peso: 50 Kg
Stile di combattimento: Taikyoku-Ken
Occupazione: Studente
Gli piace: Tofu d'albicocca
Hobby: Karaoke
Arena: Palace Countryard

Colpi Standard
Jab ..... △
Gomitata ..... →, △

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Backhand ↘, △
Colpo di palmo ↓, △
Calcio alto ○
Calcio frontale ↘, ○
Calcio basso ↓, ○

Colpi Speciali
Stoccata di gomito ↗, △
Doppio pugno ↓, →, △
Gomitata alta ↑, △
Doppio calcio frantumante ○, ○
Attacco di palmo ↖, △
Calcio frontale a vite ○, ↓, ○
Attacco di palmo superiore ←, △
Rolling Sobat ↖, ○
Doppio palmo frantumante ←, △, △
Calcio unito basso ↙, ○
Pugno posteriore ↙, △
Calcio a turbina ←, ○
Colpo col pugno posteriore ↙, △, △
Calcio posteriore con vite Chiki ←, ○, ○
Calcio veloce →, △, ○
Calcio con tripla vite ←, ○, ○, ↓, ○
Colpo a due mani →, →, △
Doppio calcio con salto ↗, ○, ○
Colpo di nocca →, ←, △
Calcio split ↓, ↓, ○
Spacca spalle ←, →, △
Attacco Fair Lady △, △, →, △
Combo della Fenice △, △, →, △, ○
Palma di difesa △, ↘, △, △
Combo Taiqi △, △, ←, △, △
Attacco di ginocchio △ + ○
Calcio split di palmo △, △, ↓, ○
Manata violenta □ + △ + ○
Manata e pugno △, ↘, △

Proiezioni
Proiezione di braccio QCB, △
Colpo con trattenuta del petto □ + △
Pugno atomico →, ←, △
Fendente rovesciato ←, ○ + △ + ○
Calcio bomba →, →, □
Sannei →, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Proiezione del loto □ + △
Spacca mascella →, □
Spinta di spalle →, →, □

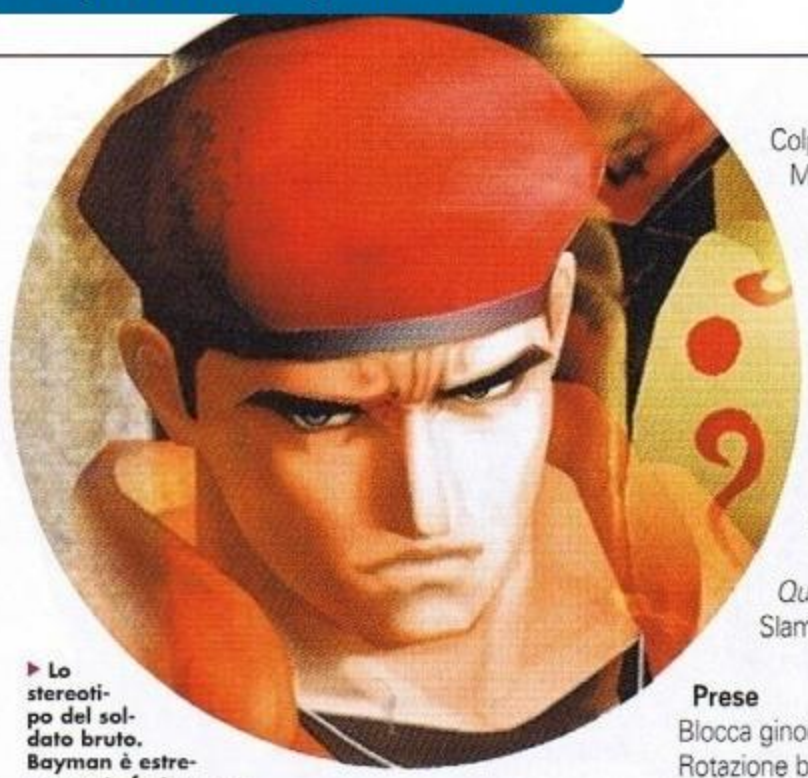
Prese
Presa del pugno allo stomaco QCF, □
Durante la presa del pugno allo stomaco:
Gomitata rovesciata HCB, □ + △
Durante la gomitata rovesciata:
Ralliat al collo →, →, □ + △ + ○

Quando l'avversario è abbassato:
Attacco alle ginocchia ↘, □

Quando siete dietro all'avversario abbassato:
Colpo Karate rovesciato ↘, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è steso a terra:
Stomp ↑, ○
Stomp abbassato ↘, ○

Provocazione Cheer →, ←, →, □ + △ + ○
Oppure ←, →, ←, □ + △ + ○



▶ **Lo stereotipo del soldato bruto. Bayman è estremamente forte e ama torturare il suo avversario con una serie di prese e lanci spacca ossa. La sua varietà di mosse sopperisce alla relativa mancanza di velocità.**

BAYMAN

Paese: Russia
Età: 31
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 128 cm
Peso: 105 kg
Stile di combattimento: Commando Sambo
Occupazione: Assassino
Gli piace: Stufato di carne
Hobby: Collezionare coltelli, scacchi
Arena: Portaerei

Attacchi Standard
Pugno △
Pugno allo stomaco →, △
Uppercut caricato ↘, △
Pugno basso ↓, △
Calcio alto ○
Calcio laterale ↘, ○
Calcio basso ↓, ○

Attacchi Speciali
Colpo di nocche ruotato ←, △
Gamba ad arpione ↙, ○
Smash ↘, △
Calcio in scivolata ↓, □ + ○
Colpo della freccia ↖, △
Doppio colpo a martello →, →, △, △
Smash ad uncino ↑, △
Combo della tempesta △, △, △
Placcaggio di spalla ←, →, △
Tempesta di pugni △, △, ←, △
Ginocchiata →, ○
Tempesta Sabot △, △, ○
Tallone a martello ←, ○
Sabot veloce △, →, △, ○
Calcio bloccante ↑, ○
Arpione distruttivo →, △, △, ↓, ○
Calcio verticale ↗, ○
Doppio tallone a martello ○, ○
Calcio Taurus ○ (sollevati)
Doppio martello ruotato ○, △, △
Super calcio rotante □ + ○

Colpo in testa △ + ○
Montante gigante QCB, △

Proiezioni
Suplex frontale □ + △
Proiezione dell'impiccato ←, □ + △
Spacca schiena HCF, △
Chalk Slum →, ←, □
Gomitata saltando →, ↘, ↓, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Blocco di braccio saltando □ + △

Quando l'avversario è abbassato:
Slam della pietra tombale ↓, □ + △

Prese
Blocca ginocchio QCF, □ + ○
Rotazione blocca collo →, □
Braccio di roccia →, →, □
Durante il braccio di roccia:
Spacca collo HCB, □
Durante lo spacca collo:
DDT QCB, △

Blocca gamba e spazzata QCF, □
Durante il blocca gamba e spazzata:
Presa d'Achille HCB, □
Durante la presa d'Achille:
Presa del granchio ←, ↙, ↓, ○

Quando l'avversario vi colpisce con un calcio laterale:
Bayman Speciale QCB, □

Quando siete dietro l'avversario:
Presa addormentante HCB, □
Durante la presa addormentante:
Rotazione addormentante HCB, □

Quando l'avversario è abbassato:
Spacca braccio rovesciato ↘, □

Quando siete dietro l'avversario abbassato:
Spacca braccio ↘, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è a terra:
Stomp ↑, ○
Stomp di piede ↘, ○

Provocazione Cheer →, ←, →, □ + △ + ○
Oppure ←, →, ←, □ + △ + ○

ZACK

Paese: U.S.A.
Età: 25
Gruppo Sanguigno: 0
Altezza: 180 cm
Peso: 78 kg
Stile di combattimento: Muetai Kick Boxing
Occupazione: D.J.
Gli piace: Il gelato
Hobby: Biliardo
Arena: Spiaggia

Attacchi Standard
Pugno △
Gomito →, △

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▶ Zack sfoggia un look alla Dennis Rodman, il famoso giocatore di basket. Lui è senza dubbio il personaggio meno equilibrato; ha dei buoni calci ma nient'altro!

Attacchi Standard
Pugno ..... △
Ginocchio ..... →, △
Uppercut ..... ↘, △
Pugno basso ..... ↓, △
Calcio alto ..... ○
Calcio medio ..... ↘, ○
Calcio basso ..... ↓, ○

Attacchi Speciali
Doppio martello ..... ←, △
Doppio montante ..... →, →, △, △
Colpo di nocche basso ..... ↘, △
Martello verticale ..... ↘, △, ←, △
Colpo della freccia ..... ↖, △
Tina speciale (lontani dall'avversario) ..... □ + △ + ○
Smash di gomito ..... ↑, △
Colpo del mitra ..... △, △, ○
Placcaggio di spalla ..... ←, →, △
Raffica di pugni ..... △, △, △
Rally corto ..... →, □ + △
Combo definitivo ..... →, △, △, ○
Spacca cervello ..... ↑, ○
Combo di pugni rotanti ..... →, △, △, ↘, △
Calcio Kenka ..... →, →, ○
Ginocchiata a martello ..... →, ○, ←, △
Sobat ..... □ + ○
Combo Sobat ..... ↓, ○, ○
Calcio ruotato basso ..... ↓, □ + ○
Doppio calcio basso ..... ↓, ○, ↓, ○
Rotazione frontale ..... ↓, △ + ○

Quando l'avversario vi colpisce con un calcio laterale:
Rotazione del drago ..... QCB, □

Proiezioni
Death Valley Bomb ..... □ + △
Carica di corpo (vicino) ..... □ + △ + ○
Martellata del pescatore ..... HCF, △
Frankensteiner ..... QCF, □ + ○
Ciclone di Tina ..... ↓, →, △ + ○
Meyer volante ..... QCB, △ + ○
Durante il Meyer volante:
Stirata del surfista ..... ←, →, □ + △
Durante la stirata del surfista:
JOS ..... ↓, ↑, □ + △

Proiezione a martello ..... →, □
Durante la proiezione a martello:
Full Nelson ..... ←, □

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Suplex Germanica ..... □ + △
Suplex con proiezione ..... □ + △ + ○

Quando l'avversario è abbassato:
Bomba di Tina ..... ↓, □ + △
Splash Bomb ..... ↘, □ + △ + ○

Prese
Full Nelson ..... →, □
Durante il Full Nelson:
Dragone Supremo ..... HCB, □ + △

Full Nelson #2 ..... QCF, □
Durante Full Nelson #2:
Dragone Supremo ..... HCB, □ + △

Placcaggio ..... →, ↘, ↓, □

Durante il placcaggio:
Rotazione gigante ..... HCF, □

Presa dell'ala di gallina ..... QCF, □
Durante la presa dell'ala di gallina:
Gallina volante
Presa d'ala ..... →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↓, ↘, →, □

Quando l'avversario è abbassato:
Bomba di ginocchio ..... ↘, □

Quando siete dietro l'avversario abbassato:
Bomba di ginocchio rovesciata ..... ↘, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è a terra:
Stomp ..... ↑, ○
Caduta di gomito ..... ↘, △

Provocazione seduta ..... →, ←, →, □ + △ + ○
Oppure ..... ←, →, ←, □ + △ + ○

RAIDOU

Paese: Giappone
Età: 48
Gruppo Sanguigno: AB
Altezza: 181 cm
Peso: 78 kg
Stile di combattimento: Mugen-Tenshin-Ryu Karate
Occupazione: Nessuna
Gli piace: Il cinghiale arrosto
Hobby: Arte segreta
Arena: Laboratorio segreto

Attacchi Standard
Pugno ..... △
Gomitata ..... →, △
Uppercut ..... ↘, △
Pugno basso ..... ↓, △
Calcio alto ..... ○
Calcio medio ..... ↘, ○
Calcio basso ..... ↓, ○

Attacchi Speciali
Spacca stomaco ..... →, △, △
Pugno ruotato ..... ←, △
Variazione di Gen Fu ..... ←, △, →, △
Pugno rotante basso ..... ↙, △
Tallone a martello ..... ←, ○
Gamba ad arpione ..... ↙, ○
Affondo di palmo ..... ↖, △
Colpo di spalla ..... ←, →, △
Martello ruotato rovesciato ..... →, ←, △, △
Spinta della mano Divina ..... →, △ + ○
Punt ..... ↑, ○
Calcio con capriola ..... ↖, K
Calcio frontale ..... ↘, ○
Colpo di palmo ..... →, →, △
Colpo di palmo verso l'alto ..... ↗, △
Scivolata ..... →, →, ○
Calcio di piatto ..... ↓, □ + ○
Attacco d'ombra ..... △, △, ○
Ciclone solare ..... ↗, ○
Ginocchiata con salto ..... →, ○

Proiezioni
Proiezione Cross Bar ..... □ + △
Spacca collo ..... QCF, ○
Breacker ..... HCF, △

Quando l'avversario vi dà le spalle:
Proiezione sposta lato ..... □ + △
Entrata di spalla ..... →, →, □

Quando l'avversario è abbassato:
Splash Bomb ..... ↘, □ + △ + ○
Attacco di ginocchio dal basso ..... ↘, □

Prese
Ginocchiata in piedi ..... →, □
Blocca testa ..... QCF, □
Durante il blocca testa:
Blocca testa del toro ..... ←, ←, □

Salto nell'ombra ..... →, →, □
Presa e pugno in faccia ..... →, □

Attacchi e Provocazioni
Quando l'avversario è a terra:
Pugno saltato ..... ↑, △
Stomp ..... ↘, △

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Intervista Dead or Alive

Il nome Tomonobu Itigaki non vi dice nulla? La cosa non ci stupisce, anche se ogni appassionato di picchiaduro dovrebbe essergli grato per aver curato la produzione della versione PlayStation di *Dead or Alive*, uno dei giochi di combattimento più innovativi mai creati. Noi di PSM abbiamo avuto l'occasione di incontrarlo e scambiarci quattro chiacchiere sulle difficoltà riscontrate nell'adattamento del gioco e che cosa pensa del futuro dei picchiaduro.

D: Per quanto tempo hai lavorato con la Tecmo?
R: Cinque anni

D: Hai curato altri giochi della Tecmo prima di DOA?
R: Si, ho lavorato alla serie dei Tecmo Super Bowl come programmatore grafico.

D: E' stato difficile adattare DOA alla PlayStation?
R: Ovviamente, non puoi trasferire di sana pianta il codice della versione da sala giochi su PlayStation. Ogni macchina è unica e devi adattare alcune cose per avere una buona conversione da una piattaforma all'altra. E' veramente difficile capire come funziona ogni sistema e quali siano le sue caratteristiche per poter sperare di fare una buona conversione.

Vorrei far notare che in realtà la versione per PlayStation, non è stata fatta direttamente dalla versione per Model 2, ma da quella del Sega Saturn. Lo scorso anno abbiamo sviluppato una tecnologia di conversione (dalle versioni arcade a quelle commerciali) unica e di alta qualità e abbiamo deciso di usarla anche questa volta.

D: Hai incontrato grossi problemi nel portare DOA sulla console. Se si, come li hai risolti?
R: Sviluppando la versione da casa di DOA abbiamo dovuto affrontare i seguenti problemi! 1. Lower polygon count 2. Bassa potenza del computer 3. RAM Insufficiente.

Soluzioni
1. Poiché un low polygon count (basso numero di poligoni su schermo) può facilmente abbassare la qualità grafica di un gioco eravamo molto preoccupati. Abbiamo risolto il problema creando una libreria di grafica high speed. L'aumento della velocità ci ha permesso di aumentare il numero di poligoni disponibili. DOA è stata la prima opportunità di usare questi GL ad alta velocità.

2. Il problema della bassa potenza del CPU è stato risolto usando assembly programming. Il controllo finale del codice è stato seguito da uno dei migliori programmatori esistenti, che lavora nel settore da moltissimo tempo. Il CPU della PlayStation è basato completamente sul RISC, così abbiamo usato il performance analyzer per perfezionare il codice.

3. Il problema con la poca RAM è stato cruciale, perché DOA ha una grossa quantità di dati relativi ai movimenti dei personaggi. Per i giochi di combattimento in 3D, lo spazio è fondamentale; senza la RAM sufficiente a gestire i dati dei movimenti l'azione sullo schermo procederà a scatti. Questo problema è facilmente riscontrabile in molti giochi di combattimento. Nel caso di DOA abbiamo voluto mantenere i movimenti aggraziati della versione per arcade e ci siamo riusciti usando Real Time Kinematics Control, cosa che ci ha permesso di incrementare la RAM e migliorare l'efficienza dell'intero programma.

D: Cosa ha di migliore la versione da sala gioco rispetto a quella per console?
R: Il solo fatto che tutta la grafica è in 3D reale! La versione per sala gioco risale a più di due anni fa ed è ormai superata; per questo la versione casalinga non ha molte altre differenze.

D: C'è qualcosa di migliore nella versione per console rispetto a quella per sala giochi?
R: La cosa più lampante è il metodo di controllo del movimento. Come ho detto prima, abbiamo usato Inverse Kinematics Control Calculation, che non solo ci ha dato la possibilità di creare movimenti realistici, ma anche di aggiungerne di nuovi più dinamici ed eccitanti. La tecnologia sta diventando sempre più fondamentale, presto ogni movimento del personaggio si adatterà alla specifica situazione . Nella versione per arcade, tutto quello che abbiamo fatto è stato fissare il limite relativo a quanto le braccia possono essere piegate o fissare i movimenti del corpo di ogni personaggio.

Per esempio, avete notato che in *Tekken 3* i piedi dei personaggi a volte galleggiavano leggermente al di sopra del terreno mentre altre vi affondavano? In DOA non vedrete mai niente del genere; quando un personaggio salta atterra veramente su un terreno solido e i suoi piedi non affondano né galleggiano per aria come un hovercraft. I movimenti sono completamente realistici e morbidi.

Altra cosa da notare è che abbiamo usato un processore matematico per l'ombreggiatura 3D. Nella versione per arcade le ombre erano piatte con l'aggiunta di un effetto ombra 2D. Con questa tecnica i personaggi sembravano un po' dei manichini, così nella versione PlayStation abbiamo escogitato qualche trucchetto per fare in modo che la loro pelle sembrasse simile alla nostra. (Nota di ED. Una volta fissata la fonte di luce, il motore di gioco calcolerà automaticamente la gradazione di ombra da applicare. In altre parole dà un'ombra più realistica del sistema tradizionale.)

Per finire vorrei segnalare la velocità del gioco. Noterete che i combattimenti si svolgono a una velocità superiore del 150% rispetto alla versione per arcade. E non intendo solo il ritmo del gioco, ma anche il maggior numero di janken-style con cui sarete in grado di giocare in trenta secondi. Le battaglie sulla PlayStation saranno più emozionanti e intense.

D: Che differenze ci sono fra il DOA per Sega Saturn e quello per PlayStation?
R: Abbiamo migliorato la routine per il calcolo degli effetti luce in modo incredibile, ora è più dinamica.

D: Ci hanno detto che ci sono due nuovi personaggi in esclusiva per la versione per PlayStation. Chi sono? Sono stati creati espressamente per la PlayStation?
R: In realtà questi due nuovi personaggi non sono stati creati proprio per la versione per PlayStation, li abbiamo fatti quando stavamo lavorando sulla versione per arcade di DOA2. I nuovi arrivati non sono una semplice aggiunta grafica, ma personaggi completi con due nuovi stili di combattimento.

D: Nel creare i personaggi nuovi hai voluto rimediare a degli errori di design fatti su quelli vecchi?
R: Questa è una buona domanda. I nuovi personaggi hanno personalità e atmosfere completamente differenti rispetto a quelli originali.

D: Quanto ci vorrà per completare la versione per PlayStation?
R: Meno di un mese.

D: Il sistema di combattimento di DOA è piuttosto unico visto che si affida molto sui contrattacchi e sulle proiezioni. Quali credi che siano i benefici e i difetti di questo sistema?
R: La funzione "Hold", dà al gioco le basi per simulare combattimenti Jankes-style. Negli altri giochi i giocatori non possono fare altro che prendere le botte e pararsi ogni tanto; con la funzione "Hold" i combattenti avranno la possibilità di contrattaccare e invertire la situazione, questo dà più spessore alla tecnica di combattimento.

D: Visto che il sistema di combattimento è così unico, c'è qualche modo particolare in cui i giocatori dovrebbero avvicinarsi a questo gioco?
R: Si, con tanta tenacia. C'è sempre un modo per liberarsi dalla presa o per ribaltare a proprio favore ogni situazione. Al contrario degli altri giochi, non potete usare sempre la stessa strategia, perché ogni combattimento è differente e per vincere dovrete decidere velocemente le vostre mosse.

D: Credi che lo stile di combattimento Janken-style che c'è in DOA diventerà più diffuso nei fighting games?
R: Tutti i giochi sono basati sul janken-style. Avanzare o retrocedere, attacco o difesa rendono i giochi interessanti ed eccitanti. Un esempio di gioco con il janken-style più semplice è *Virtua Fighter3*; peccato che in quel caso la giocabilità sia minata da una eccessiva difficoltà dei comandi.

D: Ci diresti pregi e difetti dei seguenti giochi di combattimento?
Street Fighter: La grafica è bella e crea una buona atmosfera; sembra disegnato a mano. Il difetto è che il gioco sta diventando vecchio, anche se ha avuto un impatto enorme sull'industria segnando un epoca. Cosa di cui pochi possono vantarsi.
Tekken: Il pregio è la sua volgarità, il difetto è che non ha profondità
Bushido Blade: Questo è un gioco che ha cercato di esprimere lo spirito tradizionale giapponese e va elogiato per questo.

D: Ci sono altri giochi di combattimento che ti piacciono?
R: Amo la serie di *Virtua Fighter* e di *Tekken*. Non gioco ad altri.

D: Quale credi sarà il futuro dei picchiaduro? Credi che riusciranno a offrire qualcosa di nuovo nei prossimi anni?
R: Stiamo ricercando e sperimentando molto, ma vorrei evitare di dire altro prima che la versione di *DOA2* per arcade sia completa.

http://www.oldgamesitalia.net/

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Guida di Riven

ATTENZIONE!

Questa guida contiene una completa esplorazione di Riven e andrebbe usata solo se strettamente necessario. Un suo uso eccessivo potrebbe togliere coinvolgimento al gioco, quindi non dite che non vi avevamo avvertito!

Riven è il seguito, lungamente atteso, del famoso *Myst* e si presenta, in ogni senso, come un grosso passo avanti rispetto al suo predecessore. Il mondo che dovrete esplorare è molto più grande e dettagliato del primo. Ci sono molti più posti in cui andare, quindi prendetevi il tempo per esplorare tutto. Noi vi mostreremo il modo più veloce per completare le cinque isole del gioco, ma voi potrete comunque gironzolare un po' e godervi gli scenari. Provate prima di tutto a girare per le isole, familiarizzando con le differenti locazioni, poi tornate nell'area iniziale. Dopo tutto, è qui che la storia ha inizio...

Dopo aver parlato con Atrus (dovreste ricordarvelo dai tempi di *Myst*), sarete trasportati a *Riven* con solo un libro di memorie di prigionia e un diario. Il libro sarà usato alla fine del gioco per imprigionare Ghen. Appena arrivati a Riven sarete messi in gabbia, un indigeno arriverà per togliervi il libro, ma sarà a sua volta attaccato da un ribelle che, già che c'è, vi libererà.

Inizierete la vostra avventura chiusi in una gabbia. Non preoccupatevi però, perché sarete liberati da uno degli abitanti delle isole di Riven.

Isola del Tempio

Dopo essere usciti dalla gabbia, dirigetevi a destra e salite le scale fino in cima. Giratevi alla vostra sinistra e vedrete un portale aperto che conduce a una stanza rotante. Il bottone sul muro di destra la farà ruotare, quindi premetelo quattro volte per allinearla correttamente. Giratevi a destra e continuate lungo il sentiero (non per il ponte). Seguitelo scendendo un'altra scala fino a raggiungere un cancello chiuso. Cliccate nella parte bassa del cancello per riuscire a passarci sotto. Continuate a camminare e passate la stanza girevole; vedrete una leva che serve per attivare il vapore. La maggior parte dei macchinari in *Riven* è alimentata infatti dal vapore, che scorre attraverso le numerose tubature che vedrete durante il vostro viaggio. Azionate la leva, giratevi, e dirigetevi verso la porta della stanza rotante dalla quale siete appena usciti. Nella parte sinistra c'è una leva, tiratela. Dopo averlo fatto, premete due volte il bottone di rotazione sulla destra.

Entrate nuovamente nella stanza rotante e uscitene attraverso la sola porta che troverete aperta. Giratevi e tirate la leva, poi premete il bottone di rotazione due volte. Entrate ancora una volta nella stanza rotante e uscitene per trovarvi all'entrata originaria della stanza, attivate il bottone di rotazione per altre due volte. Adesso passate attraverso la stanza e vi troverete davanti a un ponte. Attraversatelo ed entrate nell'edificio del generatore, seguite il percorso all'interno, giù per la rampa, e nuovamente all'esterno. Azionate la leva del piccolo ponte poi continuate giù per la rampa e dopo una caverna troverete la seconda leva: azionatela. Ora fate la strada a ritroso fino a oltrepassare la stanza girevole; continuate sul lungo ponte sospeso.

Riuscire ad allineare correttamente la porta che gira è importante per risolvere con successo Riven. Dovrete correggere la sua posizione molte volte durante il gioco.

Entrate nella caverna e aprite la prima porta che vedete (dovrebbe trovarsi nella parte sinistra). Dentro c'è una sedia dall'aspetto strano, ma per ora non avrete bisogno di usarla. Fate due passi avanti e giratevi, vedrete due piccoli schemi circolari ai lati della porta: quello di sinistra vi permetterà di spiare nell'altra stanza. Tirate la leva vicino allo spioncino per aprire la porta di quella stanza.

Tornate indietro alla caverna e andate a sinistra. Seguite il passaggio fino a raggiungere un'altra porta. Dirigetevi verso l'uscita appena aperta per trovare la prima stazione dei carrelli. Dovrete premere il bottone blu vicino alla piccola scala per chiamare il vagone. Una volta arrivato, saliteci sopra e preparatevi a un bel viaggio. Ogni vagone che guiderete avrà gli stessi controlli, molto facili da imparare. Cliccate sulla maniglia girevole e il vagone girerà di 180°. Cliccate poi sulla maniglia centrale e il vagone inizierà a muoversi verso la prossima isola. Godetevi il paesaggio!

Se arrivate alla Stazione dei Vagoni e non ce ne è nessuno disponibile, premete semplicemente il bottone blu di chiamata. Un vagone arriverà in breve tempo.

Isola della Jungla

Scendete dal vagone e seguite il sentiero roccioso a sinistra. Dovreste vedere una pietra circolare scolpita nella roccia con un numero di Riven inciso sul retro. Se ci cliccherete sopra produrrà un suono, ma per ora non serve a nulla. Ricordate questo luogo, dovrete tornarci in futuro. Continuate sulla sinistra e passate attraverso la caverna, quando incrocerete un'altra rampa, dirigetevi a destra e salite fino a incontrare un cancello. Apritelo e continuate sul sentiero, passate il ponte e il cancello di legno e continuate fino ad arrivare all'intersezione a Y. Prendete la strada a sinistra, attraversate la porta, e arriverete a una passerella controllata da una torre di guardia. La persona che sta sulla torre vi noterà e suonerà un allarme, facendo scappare tutti gli abitanti del villaggio. Continuate a camminare sulla destra fino a raggiungere il molo.

Procedete lungo la passerella poi salite le scalette e attraversate il villaggio andando avanti fino a che non troverete altre scale: salitele. Troverete la piattaforma dove si trova il sottomarino. Cliccate sulla leva del macchinario vicino e la gru lo metterà in acqua. Ritornate alla passerella e riprendete la strada da cui siete venuti. Questa volta passate oltre la caverna,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che avete attraversato prima. Senza entrare nel cancello, seguite il percorso tenendovi sempre sulla sinistra. Salite sul vagone che incontrate e tirando la leva sulla sinistra inizierete un'emozionante viaggio verso la prossima isola.

Isola della Caldaia

Appena arrivati all'Isola della Caldaia, cadrete lungo uno scivolo che vi depositerà sulla spiaggia sottostante. Scendete per la scala e dirigetevi verso destra. Troverete una passerella che conduce al centro del lago, dove si incrociano un gruppo di tubi. Dirigetevi lì e mettete la valvola in posizione centrale, in modo che permetta al vapore di azionare i macchinari dell'edificio a destra. Ritornate alla spiaggia e andate verso il palazzo a forma di cupola. Per il momento non ci potete entrare, quindi girategli intorno dal lato sinistro dove si trovano tutti i macchinari.

Giratevi verso la caldaia e girate la ruota per levare tutta l'acqua, ora giratevi a sinistra e spostate la leva di scambio del vapore. Rigiratevi verso i macchinari e attivate la leva a destra per spegnere il fuoco nella caldaia. Ora abbassate la maniglia sul muro per sollevare la piattaforma all'interno dell'edificio.

Tornate all'entrata della caldaia e passate attraverso la porta. Ora che avete tolto l'acqua bollente la troverete aperta. Una volta dentro, scendete per la scala e strisciate attraverso la tubatura scura. Raggiunta la fine del tunnel, seguite il passaggio fino a raggiungere un balcone metallico. Andate avanti e aprite la botola sul pavimento, troverete una scala a pioli: attenti, potete aprirla solo da questa parte. Questa scala vi sarà utile un po' più avanti nel gioco.

Voltatevi alla vostra sinistra e aprite le porte. Attraversatele e giratevi. Con le ante aperte, i due passaggi laterali sono bloccati, quindi chiudeteli. Seguite il passaggio di destra e cliccate sulla leva che incontrerete: la troverete sulla parete destra. Tornate alla stanza delle doppie porte e seguite il percorso centrale fino a raggiungere un macchinario dall'aspetto strano. Questo macchinario altro non è che una trappola per catturare le rane, ma a voi questa cosa non servirà a nulla! Guardate verso l'alto e vedrete un pozzo di ventilazione. Il pulsante che avete premuto prima ha spento le pale, così potrete procedere sani e salvi attraverso il pozzo e arrivare al laboratorio di Ghen.

▲ **Una volta dentro a questa stanza, assicuratevi di chiudere le due porte di metallo. Quando sono aperte infatti i due passaggi laterali sono bloccati.**

Nel laboratorio si trova una sola cosa veramente utile: il diario di Ghen. Lo troverete sul bancone accanto al punto dove atterrerete una volta usciti dal pozzo di ventilazione. Prendetevi un po' di tempo per leggerlo, perché non potrete portarlo con voi. La cosa più importante che vi rivelerà è un codice numerico di cinque cifre che servirà in futuro per accedere alle sale dei libri di collegamento. Segnatevi i cinque simboli altrimenti dovrete tornare di nuovo qui. Non li riportiamo in questa guida perché cambiano in ogni gioco. Dopo aver letto il diario, attraversate la porta vicina al bottone blu di chiamata del vagone e quando sarete fuori, dirigetevi verso destra.

▲ **Potete usare la trappola per le rane se volete, ma non ce n'è alcun bisogno. Guardate semplicemente sopra la trappola per vedere il pozzo di ventilazione attraverso il quale potrete passare. Vi condurrà al laboratorio di Ghen.**

Seguite il percorso e attraversate il lunghissimo ponte alla fine del quale troverete una parte rialzata, che dovrete fare abbassare. Perché ciò accada basterà cliccare sulla vicina leva. Continuate in avanti ed entrate nell'edificio che vedrete di fronte a voi. Camminate lungo la passerella fino a raggiungere la ruota metallica, giratela e la passerella si allungherà, permettendovi di attraversare e di arrivare a un'uscita sulla sinistra. Questa vi condurrà a un ponte che dovrete sollevare attivando la leva di destra. Tornate indietro e uscite sulla destra dopo aver attraversato la passerella che avete allungato prima. Non potrete proseguire a causa di un pezzo di pavimento mancante. Giratevi e troverete un bottone sulla parte sinistra della porta. Questo farà ricomparire il pezzo mancante e vi permetterà di continuare. Procedete fino a raggiungere una porta, cliccate sulla manopola a destra per aprirla. Tornate ora indietro fino al laboratorio di Ghen attraversando il lungo ponte. Attivate il pulsante blu e uscite dalla porta alla vostra sinistra per andare verso una stazione per vagoni. Salite sopra a uno di questi e andate alla prossima isola.

Isola della Mappa

Questa stazione ha due possibili uscite, ma quella di cui abbiamo bisogno è sulla destra del vagone. Andate avanti e cliccate sulla manopola che ruota il vagone, ma non attivate quella centrale. Ora, scendete e passate attraverso l'unica porta possibile. Continuate lungo il passaggio e quando raggiungerete il centro di una stanza arancione, cliccate sulla leva per chiamare l'elevatore. Premete il bottone all'interno per scendere ai livelli più bassi dell'isola. Appena uscite dall'elevatore incontrerete un seguace di Ghen, che sarà molto sorpreso di vedervi e scapperà. Non c'è motivo di seguirlo, quindi continuate ad andare avanti (Nota: Se decidete di seguirlo, vi condurrà alla prossima stazione dei vagoni).

Raggiungerete una sedia in cima a una piattaforma, sedetevici sopra e potrete vedere un sacco di cose. Pigiate il bottone sulla destra per girarla verso i fondali marini. Se usate la manopola di sinistra si abbasserà un pannello che vi permetterà di vedere la cella di Catherine. Con la manopola destra farete abbassare un altro strumento con cui studiare la relazione tra i differenti simboli di Riven e i colori. Girate la ghiera cliccando sugli anelli esterni per posizionare il simbolo nel quadrato rosso in basso. Ora premete il simbolo e si accenderanno delle luci colorate (Nota: La luce viola non funziona). Non appena avrete visto tutto, scendete dalla sedia e andate alla stazione dei vagoni passando per la porta da cui era scappato il seguace di Ghen. Salite su un vagone ed andate all'isola successiva.

▲ **Usando la sedia nell'Isola della Mappa scoprirete la relazione fra i simboli di Riven e i loro colori. Avrete bisogno di capire questa relazione per risolvere un puzzle più in là nel gioco.**

Isola della Foresta

Scendete dal vagone e seguite il corridoio fino all'elevatore. Assicuratevi di raggiungere l'ultimo piano attivando la leva due volte. Passate a destra della cupola rotante, attraversate il ponte, ed entrate nell'edificio vicino all'interno del quale troverete una sedia che Ghen usa per sorvegliare le isole. Sedetevici sopra e tirate la leva sinistra. La sedia si solleverà in aria, regalandovi una splendida panoramica dell'area limitrofa. Guardate in basso verso la costruzione a forma conica ed assicuratevi che la base sia chiusa. Se non lo è, tirate la leva a destra per chiuderla.

Ora, abbassate la sedia e ritornate all'elevatore. Ricordate che si era fermato al piano mediano prima di arrivare all'ultimo? Bene, prendetelo fino a quel piano ed uscite. Dovrete attivare la manopola sul lato sinistro per abbassare la scala. Proseguite dritti fino a raggiungere una biforcazione a Y, girate a sinistra e continuate a camminare in avanti. Uscite dalla foresta, superate il ponte e scendete per la scalinata di marmo fino a raggiungere la spiaggia.

▲ **Una volta seduti su questa sedia elevabile, guardate giù e assicuratevi che la base della struttura conica sia chiusa. Se è aperta, cliccate semplicemente sulla leva a destra per chiuderla.**

Sugli scogli incontrerete un paio di creature dall'aspetto un po' strano. Proseguite e salite sulla prossima scalinata attraversando la caverna fino ad arrivare al lato opposto. Scendete ora le due scale a pioli e procedete verso il molo in metallo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ricordate il sottomarino che avete ammarato prima? Bene, ora dovrebbe essere qui: saliteci sopra e preparatevi a un'esplorazione subacquea. I controlli sono un po' differenti da quelli del vagone, ma sono comunque facili da imparare. La leva a destra dà energia, quella in basso controlla la direzione in cui andrete quando incontrate uno scambio. La leva centrale ruota il sottomarino di 180°.

Arrivate alla terza fermata, girate il sottomarino, continuate fino alla stazione successiva e scendete. Salite sulla scala in metallo fino in cima dove troverete i controlli per estendere il molo. Alzate tutti gli interruttori che vedete sulla parete di fronte a voi e tornate al sottomarino. Usate la leva centrale per girarlo e, alla fermata successiva, muovete la leva in basso verso sinistra e alla prossima fermata scendete ed entrate nella scuola.

La Scuola

Questo è il posto migliore per imparare il sistema di numeri di *Riven*. Andate a sinistra della porta e troverete un utile gioco. Vi aiuterà a capire come funziona l'intero sistema numerico di *Riven*. (Nota: Leggete il box sul Sistema Numerico in questa guida per comprendere meglio l'alfabeto di Riven.) Dovreste ora essere in grado di tradurre i simboli numerici trovati nel diario di Ghen, nell'Isola della Caldaia.

Nel Sottomarino

Dopo aver familiarizzato con i primi dieci numeri di *Riven*, tornate al sottomarino e giratelo. Andate due fermate avanti, uscite fuori ed entrate nella costruzione a forma di teepee. Cliccate sulla manopola che avete di

▲ **Usando questo giocattolo che si trova nella scuola, potrete imparare facilmente il sistema numerico di Riven. Assicuratevi di saper contare fino a dieci prima di continuare.**

fronte che abbasserà una barra fino a terra. Cliccate sopra la barra appena la vedete perché questa si risolleverà molto rapidamente. Vi ritroverete di fronte a una cella. Usate la ruota metallica sulla destra della botola per aprirla. Entrate nella cella e cliccate sul canale di scolo del pavimento. Questo si solleverà e dovrete cliccare nuovamente per aprire una porta segreta. Entrate nel passaggio e seguite il corridoio oscuro fino alla fine. Accendete la luce vicina e ritornate alla porta segreta. Assicuratevi di accendere tutte le luci che incontrate perché questo vi permetterà di trovare una porta che prima non potevate vedere. Dentro c'è il prossimo difficile puzzle del gioco.

Ricordate la pietra di marmo incastonata nel muro sull'Isola della Jungla? Molte di queste sono sparse per le isole; ognuna ha uno specifico animale associato corrispondente a una tavoletta in questa stanza. Il numero che si trova nel retro delle pietre indicano l'ordine nel quale spingere le tavolette. Per risparmiarvi del tempo, abbiamo elencato le tavolette da spingere e l'ordine in cui spingerle. Iniziate faccia alla porta dalla quale siete entrati:

1. la sesta pietra sulla sinistra
2. la prima pietra sulla sinistra
3. giratevi a destra
4. la seconda pietra a sinistra
5. giratevi a destra
6. la settima pietra a sinistra
7. la quarta pietra a sinistra

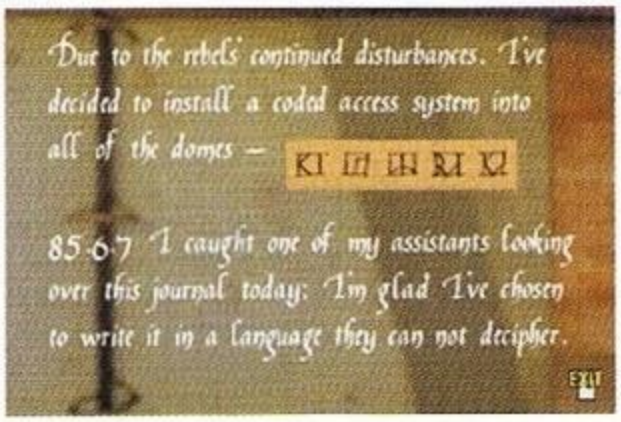
Dopo aver completato questo puzzle con successo, lo scaffale di fronte a voi si aprirà, rivelando un libro di collegamento. Cliccate sul libro e sarete trasportati a Tay.

Tay

Non c'è niente di veramente importante da fare qui, dopo una breve esplorazione, giratevi e tornate al libro di collegamento. Sarete attaccati ed imprigionati dai ribelli. Dopo aver dato un'occhiata alla vostra cella, apparirà uno straniero che vi restituirà il Libro della Prigionia ed il diario di Catherine. Come il diario di Ghen, il diario di Catherine contiene importanti informazioni, in particolare la combinazione per il telescopio che si trova sull'Isola del Tempio. Come nel diario di Ghen, i simboli sono generati casualmente quindi appuntateveli da qualche parte e prendetevi qualche minuto per tradurre la combinazione, ora che conoscete l'alfabeto di Riven. Appena preso il diario, un altro dei ribelli entrerà nella cella e vi restituirà il libro di collegamento, apritelo e vi ritroverete nella stanza del puzzle. Qui avete finito, quindi uscite e seguite il passaggio fino alla cella, cliccate la leva a destra della porta per aprire il passaggio segreto ed entrateci.

Isola del Tempio

Andate a destra sulla passerella e proseguite fino a incontrare una scala a pioli e scendete. Continuate



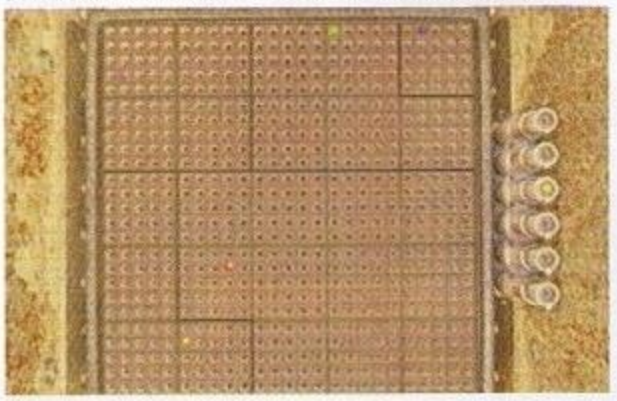
▲ **I diari custodiscono informazioni cruciali per la soluzione del gioco. Il diario di Ghen contiene i numeri per aprire le Stanze di Collegamento, mentre in quello di Catherine c'è la combinazione per attivare il telescopio.**

sempre dritti fino a raggiungere l'uscita della foresta; andate alla stazione dei vagoni e tornate all'Isola del Tempio. Dirigetevi alla stanza ruotante e attraversatela; la scalinata dovrebbe essere sollevata quindi salite sul tetto dell'edificio del generatore. Il prossimo puzzle si trova qui, ed è uno dei più difficili dell'intero gioco. Grazie a PSM però, non avrete alcun problema a risolverlo. Il quadrato di 25x25 è diviso in cinque differenti sezioni. Ogni sezione è esattamente uguale a quelle trovate sulla piantina nell'Isola della Mappa. Quello che dovrete fare è studiarla per capire l'ubicazione delle cinque sale di collegamento. Per scoprire il colore con cui ogni sala è associata, guardate nel mirino posto accanto a loro. Fatto questo potrete piazzare la biglia giusta nell'esatta posizione della griglia di fronte a voi. Nel caso non vogliate perdere tempo, abbiamo elencato i giusti piazzamenti. Considerate l'angolo in basso a sinistra come il quadrato 0-0

1. La biglia viola in 1-21
2. La biglia arancione in 5-3
3. La biglia rossa in 8-8
4. La biglia verde in 15-24
5. La biglia blu in 21-24

(Il primo numero si riferisce alla colonna e il secondo alla riga)

Dopo aver messo le biglie nelle esatte posizioni, arretrate di qualche passo. Spingete verso il basso la leva che troverete sulla vostra destra e un macchinario dall'aspetto strano si abbasserà sulla mappa. Se quando spingete il piccolo pulsante bianco sentirete un ronzio di trapano, avrete risolto correttamente il puzzle. Adesso tutte e cinque le sale di collegamento sono attive, tornate all'entrata principale della stanza rotante e premete tre volte il pulsante di rotazione. Uscite dall'altra parte, tornate nella cupola attraverso la passerella e scendete al livello più basso. Lasciate la sala e camminate dritti fino ad arrivare all'entrata della caverna. Giratevi a destra e premete il bottone sul muro. Il pavimento si abbasserà, salite le scale ed arriverete alla prima sala di collegamento che dovete attivare.



▲ **Mettete le biglie colorate nella corretta posizione e poi tirate la manopola vicina per mandare energia alle varie sale di collegamento.**

Attivazione delle Sale di Collegamento

◀ **Se cliccate nel momento giusto il pulsante in cima al pannello di controllo, la sala smetterà di girare e si aprirà per rivelare una serratura speciale. Inserite i numeri che avete trovato nel diario di Ghen e la sala si spalancherà rivelando un libro di collegamento.**

Vicino a ognuna delle sale di collegamento, troverete

http://www.oldgamesitalia.net/

un visore speciale. Per aprirle dovrete premere il bottone posto sul visore appena prima che appaia il simbolo del colore della sala. Come farete a sapere quale colore appartiene a ogni sala? Facile: c'è una piccola pausa prima che il colore giusto appaia (Nota: Spingi il bottone sul visore poco prima che appaia il simbolo del colore). Una volta aperta la sala, regolate le cinque rotelle all'interno secondo i numeri che avete trovato nel diario di Ghen. Usate il libro per teletrasportarvi nella prossima isola.

Era 233

Appena arrivati qui vi troverete in una gabbia. Giratevi, dovreste notare un piccolo bottone, spingetelo e Ghen si mostrerà. Quando il malvagio Ghen finisce di parlare, vi mostrerà il libro che vi aveva appena sottratto, cliccateci sopra velocemente e lo imprigionerete. Voi sarete liberi di esplorare la stanza dove troverete molti libri di collegamento che vi trasporteranno nelle diverse parti di Riven. Per ora però non dovrete preoccuparvene.

Scendete per la scala e arriverete alla stanza da letto di Ghen. Controllate il diario sul comodino, accanto c'è un oggetto di forma sferica che produce quattro o cinque differenti suoni quando lo toccherete. Memorizzateli, perché sono generati casualmente a ogni gioco. Quando sarete sicuri di ricordare il corretto ordine dei suoni, ritornate su e premete la leva che trovate sulla vetrata. Accendete la caldaia, il buffo macchinario sferico, e utilizzate il libro di collegamento con un solo quadrato sulla copertina. Questo vi porterà sull'isola dove è imprigionata Catherine.

Isola di Catherine

Arrivati su quest'isola, seguite il sentiero fino all'edificio con l'elevatore. Per liberare Catherine, dovrete duplicare i quattro o cinque suoni che emetteva l'oggetto sferico in camera di Ghen.

Farete questo cliccando sui pedali corrispondenti ai suoni, poi attivate la leva; la gabbia è ora aperta. Prendete l'elevatore fino all'ultimo piano ed incontrerete Catherine. Dopo aver parlato con lei, tornate indietro alla più vicina sala di collegamento per tornare all'Era 233. Adesso usate il libro di collegamento con cinque quadrati in copertina e verrete trasportati all'Isola del Tempio. Ricordate la gabbia in cui avete cominciato il gioco? Bene, tornateci e dirigetevi verso il telescopio (il macchinario a forma conica). Per farlo funzionare dovrete eseguire una serie di mosse: cliccate in basso a sinistra del telescopio per rimuovere la serratura, avvicinatevi alla botola, digitate i cinque numeri trovati nel diario di Catherine e apritela. Allontanatevi e girate la manopola alla destra del telescopio finchè non è puntata verso il basso. Ora premete ripetutamente il bottone che si trova al centro della leva fino a quando il telescopio romperà il vetro che copre la crepa.

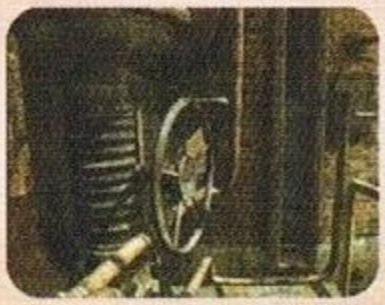
L'ultimo puzzle che dovrete risolvere, il telescopio, ha diverse mosse per essere risolto. La parte più importante è il codice di cinque cifre che avete trovato nel diario di Catherine.

Congratulazioni, avete risolto il mistero di Riven!! Ma tenetevi pronti: Atrus potrebbe avere ancora bisogno di voi un giorno!

il potere del vapore

La maggior parte dei macchinari di Riven sono attivati dal vapore, che viene creato da caldaie come questa. Dovrete compiere diverse azioni per disattivarli.

Quando "atterrate" sull'Isola della Caldaia, dovrete per prima cosa raggiungere il centro del lago, e posizionare questa manopola in posizione centrale.



In seguito, dovrete trovare il macchinario che si trova a lato della caldaia e mettere le manopole nella giusta posizione.

In fine, camminate fino alla porta di metallo che conduce alla caldaia, entrate e seguite la scala verso la successiva area di gioco.

il sottomarino

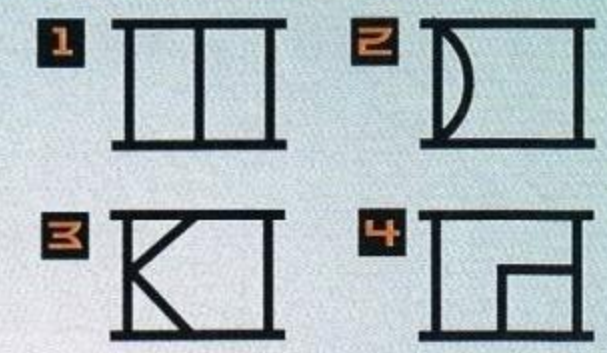
Quando entrerete per la prima volta nell'area dei mali, noterete che l'acqua sembra strana. Queste bolle d'aria sulla superficie dell'acqua sono i posti dove potrete attraccare con il sottomarino che al momento non c'è.

Dovrete salire sopra usando le vicine scale ed attivare questa manopola. Il sommergibile sarà ammarato, permettendovi di esplorare le parti di Riven precedentemente inaccessibili.

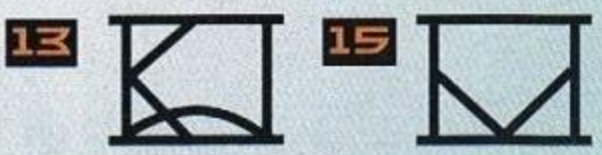
il sistema numerico di riven

La cosa più importante da imparare in Riven è il sistema numerico di base. Normalmente, ci mettereste qualche tempo per capirlo, ma con questa guida imparare a contare sarà uno scherzo.

Il sistema numerico di Riven usa quattro numeri di base, da uno a quattro. Ruotate ognuno di questi quattro numeri di 90° in senso antiorario, e il suo valore sarà moltiplicato per cinque in modo da ottenere un nuovo numero. Per esempio, se ruotate il simbolo del tre, diventerà 15 (3x5=15). Per ottenere tutti gli altri numeri, due simboli numerici vengono sovrapposti. Se prendete il numero due, lo ruotate e lo sovrapponete al simbolo del numero tre, avrete il numero 13 [(2x5)+3=13]. Dovrete usare questo sistema numerico in molti posti importanti nel gioco, assicuratevi quindi di comprenderlo a fondo.



Questi quattro simboli sono i numerali di base che compongono il sistema numerico di Riven.



Ecco qui due esempi di numeri maggiori. Per 13 ruotate il simbolo del due in senso antiorario e combinatelo con il simbolo del tre. Per ottenere 15, ruotate il simbolo del tre in senso antiorario.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

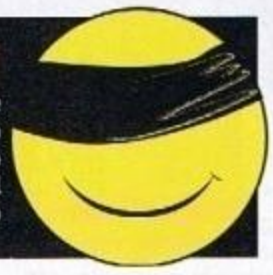
http://www.oldgamesitalia.net/

Resident Evil 2

tutto quello che avete bisogno di sapere

ATTENZIONE!

Questa è una guida completa alla soluzione di Resident Evil 2 e deve essere usata solo se strettamente necessario. Un suo abuso potrebbe diminuire il divertimento del gioco, quindi non dite che non vi avevamo avvertito!



Cavolo, questo gioco è veramente enorme! E per enorme intendiamo proprio E-N-O-R-M-E!! RE2 ha tonnellate di aree da esplorare, con agghiaccianti sorprese in attesa dietro ogni angolo. Per sperare di sopravvivere a questo incubo avete bisogno di aiuto. Sentite l'alito caldo di zilioni di zombie sul vostro collo? Restate calmi, PSM vi tirerà fuori dai guai! Quindi in guardia, ragazzi, e portatevi un cambio di vestiti... sarà un lavoro sporco!

Racoon City, la città in cui si svolge questa seconda parte, è uno spaventoso groviglio di oscuri vicoli, tunnel sotterranei e stanze fiocamente illuminate. A dire il vero, le cose non erano migliori prima che il virus T sfuggisse al controllo, tramutando tutti in zombie. Adesso la città è diventata l'inferno in terra; decisamente un posto da evitare per la gita di Pasquetta!

Solo quattro persone sono sopravvissute. Prenderete il controllo di uno dei due personaggi principali: Leon, un novellino del Dipartimento di Polizia di Racoon e Claire, venuta in città a cercare suo fratello Chris Redfield (dovreste ricordarvelo dall'episodio precedente). Troverete gli altri due personaggi nel corso del gioco. Se prendete i panni di Leon incontrerete la misteriosa Ada Wong, se invece sceglierete Claire, incontrerete la giovane Sherry Birkin. In alcune parti del gioco prenderete il controllo di questi personaggi secondari.

Durante il filmato di introduzione, Claire e Leon si dividono, quindi comincerete il gioco da soli a prescindere dal personaggio scelto. Il vostro scopo è scoprire cosa sta succedendo, tentare di recuperare eventuali sopravvissuti e fuggire dalla città prima che sia troppo tardi.

Avete preso tutto? Siete pronti a fronteggiare gli agghiaccianti orrori che vi attendono? In ogni caso, continuate a leggere, e preparatevi per l'orribile battaglia che vi aspetta...

consigli generali

Razionate le Vostre Scorte

Questa è la cosa più importante da ricordare. Avrete solo un certo numero di munizioni, e se sparerete con troppa scioltezza, ne rimarrete senza a metà strada. Nello stesso modo, se sprecherete i vostri Nastri a Inchiostro, vi ritroverete a dover giocare senza poter più salvare.

Per risparmiare munizioni vi consigliamo di evitare i nemici ogni volta che è possibile. Non sparate a meno che non abbiate alternative. Prima di sprecare un nastro d'inchiostro per salvare, assicuratevi di essere andati avanti abbastanza ed aver fatto dei reali passi avanti nel gioco. Altrimenti rimboccatevi le maniche e continuate a giocare fino alla prossima macchina da scrivere!

Usate Ada in Combattimento

Quando Ada è al fianco di Leon, usate la sua arma per aiutarvi nei combattimenti. Sparerà da due a quattro colpi per ogni proiettile da voi sparato. Questo può essere veramente utile per risparmiare munizioni! Evitate quindi di sparare tanti colpi ed usatene uno solo per nemico lasciando ad Ada il compito di finirlo. Finché lei resta con voi, cercate di sfruttare al meglio la sua potenza di fuoco, uccidendo il maggior numero di nemici per non doverli affrontare in seguito.

Non Rischiate

Dopo aver fatto fuori un gruppo di mostri, uscite dalla stanza e rientrateci immediatamente. Se i corpi non sono spariti, significa che stanno facendo finta. Occhio a quando gli passate vicino, sono pronti ad afferrarvi per un piede e causarvi ingenti ferite. Questo trucco è il solo modo sicuro per sapere se stanno fingendo o no.

Giochi "A" e "B"

Resident Evil 2 sono quattro giochi in uno. Sia Claire che Leon hanno un gioco "A" ed uno "B". I giochi hanno molte similarità e le stanze principali sono le stesse, ma sarete sorpresi dal numero di nuovi entusiasmanti intrecci che la Capcom ha inserito in ognuno. Per affrontare il gioco "B" di un personaggio dovrete prima risolvere il gioco "A" dell'altro. Per esempio, risolvere il gioco "A" di Leon vi permetterà di giocare il gioco "B" di Claire. A causa dello spazio limitato, la guida di questo mese coprirà solo il gioco "A" dei personaggi. Per le strategie del gioco "B" (ed anche per altri segreti) dovrete aspettare il prossimo mese!

Bonus di Voto

Dopo aver completato il gioco, vi sarà dato un voto sulla base della vostra prestazione. Dipenderà da quante volte avete salvato e da quanto tempo avete impiegato. Tenetelo a mente mentre giocate, cercate di non salvare troppo spesso e di non rimanere troppo a lungo nello stesso posto. Anche così probabilmente non riuscirete a raggiungere il grado "A" al primo tentativo, quindi aspettatevi di dover rigiocare una seconda volta dopo aver appreso un po' di strategie ed aver familiarizzato con gli ambienti. I voti alti sono necessari per sbloccare alcuni bonus segreti del gioco! (Per altre informazioni sui bonus controllate la sezione "Segreti" in questa guida).

http://www.oldgamesitalia.net/

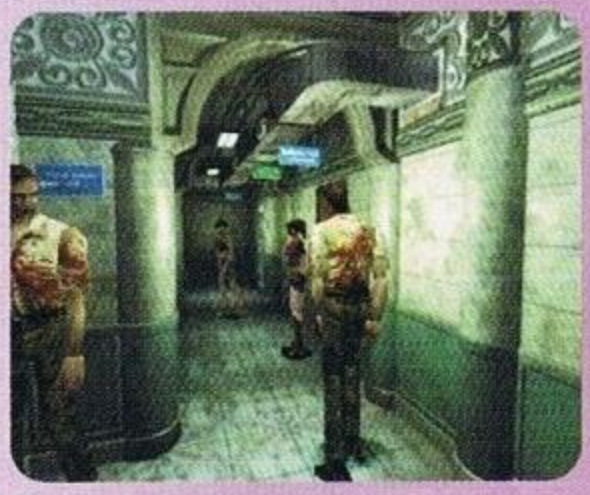
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

elenco dei nemici

Nota: Non saranno morti finché non finisce la musica che accompagna l'azione.

Zombie: Ci sono diversi tipi di zombie, ma praticamente sono tutti simili. Anche se sono lenti, possono causare molti danni se agiscono in gruppo. Sparategli da lontano e quando cadono fate attenzione, potrebbero fingere. Saprete che sono morti davvero dalla pozza di sangue che vedrete formarsi sotto di loro, in caso contrario continuate a sparargli per finirli. Se venite presi da uno Zombie, vi libererete automaticamente divincolandovi. Se verrete afferrati per le caviglie, gli staccherete la testa con un calcio. Un colpo di fucile in testa vi libererà più velocemente di loro.



Mani di Zombie: Questi Zombie vi afferreranno attraverso le fessure delle finestre sbarrate. Non potendoli uccidere cercate di stargli lontani.

Lickers: Questi tizi tenteranno di avvicinarsi per attaccarvi con gli artigli e la lingua. Possono essere difficili da colpire perché ogni tanto si muovono sui muri. Sono sia veloci che potenti, cercate quindi di attaccarli da più lontano possibile. La cosa migliore sarebbe usare armi potenti come le munizioni ad acido.

Mastini Infernali: I cani sono molto veloci e cattivi. Ci vorranno un sacco di proiettili prima che riusciate ad ucciderli. Solitamente attaccano a coppie, quindi fate attenzione a non essere presi nel mezzo. Quando gli sparate, saranno proiettati all'indietro prima di risaltarvi addosso. State calmi, mirate basso e premete il grilletto solo quando spiccano il balzo. Se avrete pazienza e riuscirete a stare fermi non dovreste avere problemi.

Uccelli: Questi uccelli attaccano in gruppo la maggior parte delle volte. Se ne vedete uno solo vuol dire che gli altri stanno arrivando. Quando vi accorgete di non riuscire a sconfiggerli, scappate e provate di nuovo. Rimanere fermi troppo a lungo farà di voi una succulenta preda.

Ragni Giganti: Capirete che sta per arrivare un ragno gigante quando sentirete il suo tipico verso, simile a un cuore che batte. La particolarità dei loro attacchi sta nel fatto che arrivano da ogni angolo e sono difficili da colpire quando vi cascano in testa. Se vi capita di trovarvi sotto uno di loro, scappate velocemente prima che vi sputi addosso l'acido.

Creature Vegetali: Discendenti delle piante giganti che occupano i Laboratori Umbrella, queste creature camminano lentamente in giro in cerca di vittime. Possono sputare veleno se vi ci avvicinerete troppo. La strategia migliore è tenersi lontani ed usare il Lanciafiamme.

Tentacoli: I tentacoli possono danneggiarvi solo se vi avvicinate troppo. Usate il lanciafiamme e non avrete problemi.

Moth Giganti: Non vi capiterà di vedere molti Moth giganti durante il gioco, e quelle poche volte li troverete appiccicati al soffitto. Non si muoveranno finché non sarete molto vicini, quindi colpiteli a distanza. Le migliori armi da usare contro di loro sono le munizioni a granata o quelle d'acido.

http://www.oldgamesitalia.net/

inventario stanza per stanza

Area Cittadina (pt.1)

Claire A

Stanza 1: Strada
Nemici: Zombie (x8)
Oggetto: Nessuno

Stanza 2: Negozio di fucili
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Munizioni per pistola (x2), Balestra

Stanza 3: Vicolo secondario
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 4: Passerella metallica
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 5: Strada bloccata
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Nessuno

Stanza 6: Bus
Nemici: Zombie (x2)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 7: Sfasciacarrozze
Nemici: Zombie (x5)
Oggetto: Nessuno

Stanza 8: Area adiacente la stazione di polizia
Nemici: Zombie (x6)
Oggetto: Nessuno

Leon A

Stanza 1: Strada
Nemici: Zombie (x8)
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Negozio di fucili
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Munizioni per pistola (x2), fucile a pompa

Stanza 3: Vicolo secondario
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 4: Passerella metallica
Nemici: Zombie (x4)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 5: Bus
Nemici: Zombie (x2)
Oggetto: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 6: Sfasciacarrozze
Nemici: Zombie (x5)
Oggetto: Nessuno

Stanza 7: Area adiacente la stazione di polizia
Nemici: Zombie (x6)
Oggetto: Nessuno

Area Cittadina (pt 2)

Claire A

Stanza 1: Strada degli zombie
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Piccola zona di lavoro
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: Manopola della valvola, nastro di inchiostro (x1), Balestra
Speciale: Macchina da scrivere

Leon A

Stanza 1: Strada degli zombie
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Piccola zona di lavoro
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: Manopola della valvola, nastro di inchiostro (x1), munizioni per pistola
Speciale: Macchina da scrivere

Fabbrica abbandonata 1F

Claire A

Stanza 1: Magazzino della fabbrica
Nemici: Nessuno
Oggetti: Spray medico (x1), Granate (x1), Proiettili incendiari (x1), Nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, Cassa per oggetti

Stanza 2: Sala di trasporto 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)
Speciale: Mappa della fabbrica, trasporto per il laboratorio B4, stanza 2

Stanza 3: Dentro al trasporto
Nemici: William Birkin - non attacca
Oggetti: Chiave del pannello di controllo, Proiettili incendiari

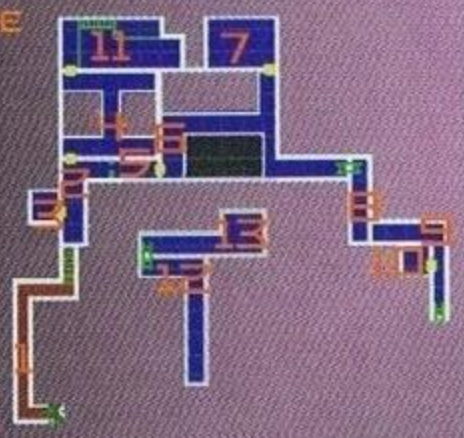
Leon A

Stanza 1: Magazzino della fabbrica
Nemici: Nessuno
Oggetti: Spray medico (x1), Munizioni per fucile a pompa (x1), Munizioni per Magnum (x1), Nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, Cassa per oggetti

Stanza 2: Sala di trasporto 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)
Speciale: Mappa della fabbrica, trasporto

Stanza 3: Dentro al trasporto
Nemici: Nessuno
Oggetti: Chiave del pannello di controllo

Stazione di Controllo delle Fogne



Claire A

Stanza 5: Pozzo nero
Nemici: Nessuno
Oggetti: Granate (x1)

Stanza 6: Passerella
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Elevatore per la stanza 8

Stanza 7: Stanza dell'enigma delle casse
Nemici: Nessuno
Oggetti: Precint key (fiori)
Speciale: Mappa dei dispositivi dello scolo

Stanza 8: Vicolo cieco
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Elevatore per la stanza 6

Stanza 9: Passaggio in costruzione
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 10: Magazzino R
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere e cassa per oggetti

Stanza 12: Piccola passerella
Nemici: Guardiano
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala verso la Stazione di Polizia B1, stanza 10

Stanza 13: Tunnel di servizio 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Leon A

Stanza 1: Tunnel dei ragni giganti
Nemici: Ragni giganti (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Ingresso
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Prendi il controllo di Ada

Stanza 3: Magazzino L
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta blu (x1), Nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, Cassa per oggetti

Stanza 4: Stanza a forma di H
Nemici: Guardiano
Oggetti: Nessuno

Stanza 5: Pozzo nero
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Prendi il controllo di Ada in questa stanza

Stanza 6: Passerella
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Elevatore per la stanza 8

Stanza 7: Stanza dell'enigma delle casse
Nemici: Nessuno
Oggetti: Precint key (fiori)
Speciale: Mappa del controllo delle fogne

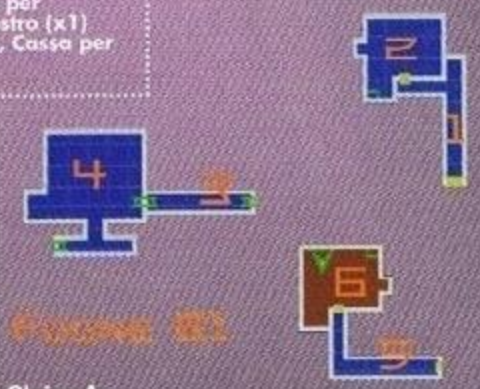
Stanza 8: Vicolo cieco
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per fucile (x1)

Stanza 9: Passaggio in costruzione
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 10: Magazzino R
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Macchina da scrivere, Cassa per gli oggetti

Stanza 11: Scala per la fogna B1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala per la fogna B1, incontrate Ada

Fogne B2



Claire A

Stanza 3: Tunnel infestato dagli insetti
Nemici: Insetti
Oggetti: Nessuno

Stanza 4: Stanza di passaggio 2F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Medaglia dell'aquila
Speciale: Documento "Diario del responsabile delle fogne"

Stanza 5: Tunnel di scolo 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta blu (x2)

Stanza 6: Stanza di controllo 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1), nastro di inchiostro (x1), spray medico (x1)
Speciale: Documento "Fax del responsabile delle fogne", cassa per gli oggetti, macchina da scrivere, scala per la fogna B2 - stanza 10, elevatore per la fogna B2, stanza 2.

Leon A

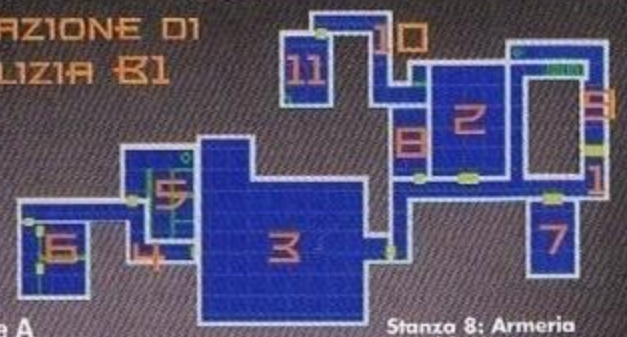
Stanza 1: Stanza di drenaggio
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta blu (x2)

Stanza 2: Stanza di controllo 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1), nastro di inchiostro (x1), spray medico (x1)
Speciale: Documento "Fax del responsabile delle fogne", cassa per gli oggetti, macchina da scrivere, elevatore per la fogna B2, stanza 2.

Stanza 3: Tunnel infestato dagli insetti
Nemici: Insetti
Oggetti: Nessuno

Stanza 4: Stanza di passaggio 2F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Medaglia dell'aquila
Speciale: Documento "Diario del responsabile delle fogne"

Stazione di Polizia B1



Claire A

Stanza 1: Tunnel principale
Nemici: Cani (x3), Lickers (x2) - non affronterete i Lickers se non dopo aver esplorato il Controllo delle fogne
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Centrale elettrica
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia B1, Pannello di controllo dell'energia ausiliaria

Stanza 3: Parcheggio sotterraneo
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 7: Stanza delle autopsie
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Tessera d'accesso rossa

Stanza 8: Armeria
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per balestra (x1), Munizioni per pistola (x2), Mitraglietta, Zaino

Stanza 9: Sentiero esterno
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta rossa (x1)
Speciale: Botola per la Stazione di Controllo delle Fogne, Sala 9

Stanza 10: Passaggio per la stanza segreta del Comandante Irons
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 11: Stanza segreta del Comandante Irons
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni di acido (x1)
Speciale: Scala verso la Stazione di Controllo delle Fogne, Sala 12

Leon A

Stanza 1: Tunnel principale
Nemici: Cani (x3), Lickers (x2) - non affronterete i Lickers se non dopo aver esplorato il Controllo delle fogne
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Centrale elettrica
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia B1, Pannello di controllo dell'energia ausiliaria

Stanza 3: Parcheggio sotterraneo
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Incontrate Ada Wong

Stanza 4: Ingresso alla sezione delle celle
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola

Stanza 5: Kennel
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta rossa (x1), Pianta blu (x1)
Speciale: Botola per la Stazione di Controllo delle Fogne, sala 1

Stanza 6: Sezione delle celle
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1), Pianta blu (x1), Apribotole
Speciale: Incontrerete l'amico di Ada, Ben; Documento: "lettera al Capo"

Stanza 7: Stanza delle autopsie
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Tessera d'accesso rossa

Stanza 8: Armeria
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per fucile (x1), Munizioni per pistola (x2), Mitraglietta, Zaino

Stanza 9: Sentiero esterno
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta rossa (x1)
Speciale: Botola per la Stazione di Controllo delle Fogne, Sala 9

Stazione di Polizia 3F

Claire A

Stanza 1: Ingresso principale
Nemici: Lickers (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Spogliatoio
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pietra blu 2

Leon A

Stanza 1: Ingresso principale terminazione 3F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Spogliatoio
Nemici: Nessuno
Oggetti: Knight Plug

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAZIONE DI POLIZIA 1F

Claire A

Stanza 1: Ingresso principale
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), munizioni per pistola (x1), Precint key (picche)
Speciale: Macchina da scrivere, computer, scala per 2F, Statua centrale

Stanza 2: Stanza con tanti tavoli
Nemici: Zombie (x1) - non lo affronterete se non la seconda volta che entrate in questa stanza
Oggetti: Carta d'accesso blu, detonatore, pianta verde (x1), munizioni per pistola (x1)
Speciale: Documento "Memo per Leon"

Stanza 3: Area di ricevimento 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)
Speciale: Cassa per oggetti, documento "Memorandum della polizia"

Stanza 4: Stanza della scatola dei circuiti 1
Nemici: Lickers (x1)
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Scatola dei circuiti

Stanza 5: Corridoio con finestre sbarrate
Nemici: Mani di zombie
Oggetti: Nessuno

Stanza 6: Stanza di istruzione
Nemici: Nessuno
Oggetti: Gioiello rosso
Speciale: Documento "rapporto operazione 1", camino

Stanza 7: Stanza con scalinata
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta verde (x2)
Speciale: Scale per la Stazione di Polizia 2F, stanza 1

Stanza 8: Camera Oscura
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti, documento "rapporto operazione 2"
Stanza 9: Area di accoglienza 2
Nemici: Zombie (x6)
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 10: Stanza del ventilatore
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), munizioni per pistola (x1), pianta verde (x1), munizioni di acido (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia

Stanza 11: Scalinata destra 1F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x2)

Stanza 12: Stanza degli archivi in disordine
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), manovella
Speciale: Documento "rapporto di pattuglia"

Stanza 13: Salone marrone sbarrato
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta rossa (x1)

Stanza 14: Sala per la visione degli interrogatori
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 15: Stanza degli interrogatori
Nemici: Lickers (x1)
Oggetti: Corda, pietra dell'aquila

Stanza 16: Ripostiglio
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Munizioni per fucile (x1), bomba al plastico
Speciale: Pellicola A

Stanza 17: Sala della scatola dei circuiti 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x2)
Speciale: Scala per la Stazione di Polizia B1, stanza 1, scatola dei circuiti 2

Stanza 18: Alloggi
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Documento " diario della sentinella"

Stanza 19: Sala conferenze
Nemici: Lickers (x1)
Oggetti: Ingranaggio d'oro
Speciale: Pellicola B

Leon A

Stanza 1: Ingresso principale
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), munizioni per pistola (x1), Precint key (picche)
Speciale: macchina da scrivere, computer, scala per 2F, Statua centrale

Stanza 2: Stanza con tanti tavoli
Nemici: Zombie (x1) - non lo affronterete se non la seconda volta che entrate in questa stanza
Oggetti: Carta d'accesso blu, Precint key (cuori), pianta verde (x1), munizioni per pistola (x1)
Speciale: Documento "Memo per Leon"

Stanza 3: Area di ricevimento 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)
Speciale: Cassa per oggetti, documento "Memorandum della polizia"

Stanza 4: Stanza della scatola dei circuiti 1
Nemici: Lickers (x1)
Oggetti: Pianta verde (x1)
Speciale: Scatola dei circuiti

Stanza 5: Corridoio con finestre sbarrate
Nemici: Mani di zombie
Oggetti: Nessuno

Stanza 6: Stanza di istruzione
Nemici: Nessuno
Oggetti: Gioiello rosso, munizioni per pistola (x1)
Speciale: Documento "rapporto operazione 1", camino

Stanza 7: Stanza con scalinata
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta verde (x2)
Speciale: Scale per la Stazione di Polizia 2F, stanza 1

Stanza 8: Camera Oscura
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti, documento "rapporto operazione 2"

Stanza 9: Area di accoglienza 2
Nemici: Zombie (x6)
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 10: Stanza del ventilatore
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), munizioni per pistola (x1), pianta verde (x1), munizioni per fucile (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia

Stanza 11: Scalinata destra 1F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x2)

Stanza 12: Stanza degli archivi in disordine
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), manovella, munizioni per pistola (x1)
Speciale: Documento "rapporto di pattuglia"

Stanza 13: Salone marrone sbarrato
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta rossa (x1)

Stanza 14: Sala per la visione degli interrogatori
Nemici: Nessuno
Oggetti: Piccola chiave

Stanza 15: Stanza degli interrogatori
Nemici: Lickers (x1)
Oggetti: Corda, spray medico, Rook Plug

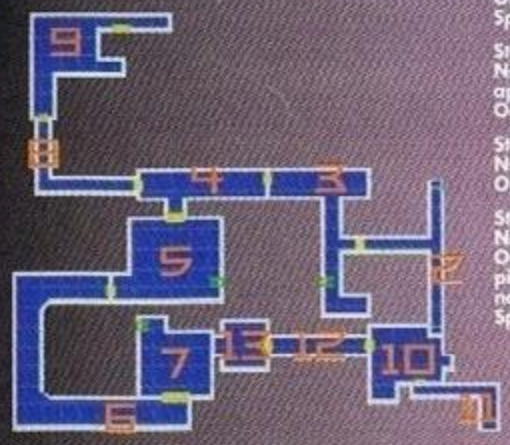
Stanza 16: Ripostiglio
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Munizioni per fucile (x1)
Speciale: Pellicola A

Stanza 17: Sala della scatola dei circuiti 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x2), munizioni per fucile (x1)
Speciale: Scala per la Stazione di Polizia B1, stanza 1, scatola dei circuiti 2

Stanza 18: Alloggi
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per fucile (x1), Magnum
Speciale: Documento "diario della sentinella"

Stanza 19: Sala conferenze
Nemici: Nessuno
Oggetti: Ingranaggio d'oro
Speciale: Pellicola B

FOGNE B2



Leon A

Stanza 1: Magazzino segreto
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per Magnum (x1), munizioni per fucile a pompa (x1)

Stanza 2: Stanza dell'ascensore
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Mappa della fogna

Stanza 3: Passaggio per ventilatore gigante
Nemici: Ragni giganti (x2), zombie (x4) - appariranno in un secondo tempo
Oggetti: Munizioni per fucile a pompa (x1), medaglione del lupo

Stanza 4: Stanza della cascata
Nemici: Ragni giganti (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 5: Stanza del ponte 1F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta blu (non si può prendere), pianta verde (x2), munizioni per fucile a pompa (x1), nastro di inchiostro
Speciale: Macchina da scrivere

Stanza 6: Tunnel dell'alligatore
Nemici: Alligatore gigante (x1)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Cilindro di gas

Stanza 7: Stanza dei rifiuti
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro, medaglione del lupo

Stanza 8: Passerella di legno
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 9: Stanza dei carrelli sospesi 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Carrello sospeso per la Fabbrica Abbandonata B1, stanza 1; console di attivazione del vagone

Stanza 10: Magazzino
Nemici: Zombie (x1)
Oggetti: Granate (x1), munizioni per balestra (x1)
Speciale: Scala per la Fogna B1, stanza 6

Stanza 11: Piccola cascata
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Prenderete qui il controllo di Sherry

Stanza 12: Tunnel degli insetti 2
Nemici: Insetti!
Oggetti: Nessuno

Stanza 13: Stanza con piccolo mucchio di rifiuti
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Claire A

Stanza 2: Stanza dell'ascensore
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Mappa della fogna

Stanza 3: Passaggio per il ventilatore gigante
Nemici: Ragni giganti (x2), zombie (x3) - appariranno in un secondo tempo
Oggetti: Proiettili incendiari (x1)

Stanza 4: Stanza della cascata
Nemici: Ragni giganti (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 5: Stanza del ponte 1F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta blu (non si può prendere), pianta verde (x2), proiettile incendiario (x1), nastro di inchiostro
Speciale: Macchina da scrivere

Stanza 6: Tunnel dell'alligatore
Nemici: Alligatore gigante (x1)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Cilindro di gas

Stanza 7: Stanza dei rifiuti
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nastro di inchiostro, medaglione del lupo

Stanza 8: Passerella di legno
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 9: Stanza dei carrelli sospesi 1
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

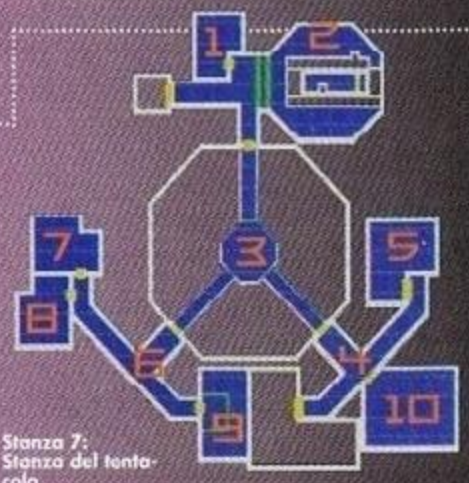
Stanza 10: Magazzino
Nemici: Zombie (x1)
Oggetti: Granate (x1), munizioni per balestra (x1)
Speciale: Scala per la Fogna B1, stanza 6

Stanza 11: Piccola cascata
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Prenderete qui il controllo di Sherry

Stanza 12: Tunnel degli insetti 2
Nemici: Insetti!
Oggetti: Nessuno

Stanza 13: Stanza con piccolo mucchio di rifiuti
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

LABORATORIO B4



Claire A

Stanza 1: Stanza della sicurezza
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1), proiettili incendiari (x1), munizioni di acido (x1), nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti

Stanza 2: Stanza trasporto 2
Nemici: Zombie (x5) - li incontrerete in un secondo tempo
Oggetti: Nessuno
Speciale: Trasporto per la Fabbrica abbandonata 1F, stanza 2

Stanza 3: Condotto principale
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Sistema di interruttori

Stanza 4: Passaggio di destra
Nemici: Nessuno
Oggetti: Virus G
Speciale: Terminale di sicurezza

Stanza 5: Stanza fredda
Nemici: Nessuno
Oggetti: Cassetta dei fusibili, fusibile principale, spray medico

Stanza 6: Passaggio di sinistra
Nemici: Creature vegetali (x4) - due di loro appariranno più in là
Oggetti: Nessuno

Stanza 7: Stanza del tentacolo
Nemici: Tentacoli
Oggetti: Munizioni per fucile (x1), pianta blu (non si può prendere)
Speciale: Documento "Manuale di sicurezza del laboratorio", documento "Registro degli addetti", spruzzatore di gas anti-B.O.W.

Stanza 8: Stanza dei tentacoli 2
Nemici: Lickers (x2)
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), granate (x2)

Stanza 9: Stanza con scala per B5
Nemici: Tentacoli (x6), creature vegetali (x1)
Oggetti: Pianta verde (x2)
Speciale: Scala per il laboratorio B5, stanza 1

Stanza 10: Stanza dell'analizzatore
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Granate (x1), cartuccia di vaccino, disco MO, vaccino di base
Speciale: VAM, interruttore del VAM

Leon A

Stanza 1: Stanza della sicurezza
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1), munizioni per fucile a pompa (x1), munizioni per la Magnum (x1), nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti

Stanza 2: Stanza trasporto 2
Nemici: Zombie (x4) - li incontrerete in un secondo tempo
Oggetti: Nessuno
Speciale: Trasporto per la Fabbrica abbandonata 1F, stanza 2

Stanza 3: Condotto principale
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Sistema di interruttori

Stanza 4: Passaggio di destra
Nemici: Nessuno
Oggetti: Virus G
Speciale: Terminale di sicurezza

Stanza 5: Stanza fredda
Nemici: Nessuno
Oggetti: Cassetta dei fusibili, fusibile principale, spray medico

Stanza 6: Passaggio di sinistra
Nemici: Creature vegetali (x4) - due di loro appariranno più in là
Oggetti: Nessuno

Stanza 7: Stanza del tentacolo
Nemici: Tentacoli
Oggetti: Lanciafiamme, pianta blu (non si può prendere)
Speciale: Documento " Manuale di sicurezza del laboratorio", documento " Registro degli addetti", spruzzatore di gas anti-B.O.W.

Stanza 8: Stanza dei tentacoli 2
Nemici: Lickers (x2)
Oggetti: Nastro di inchiostro (x1), munizioni per fucile a pompa (x2)

Stanza 9: Stanza con scala per B5
Nemici: Tentacoli (x6), creature vegetali (x1)
Oggetti: Pianta verde (x2)
Speciale: Scala per il laboratorio B5, stanza 1

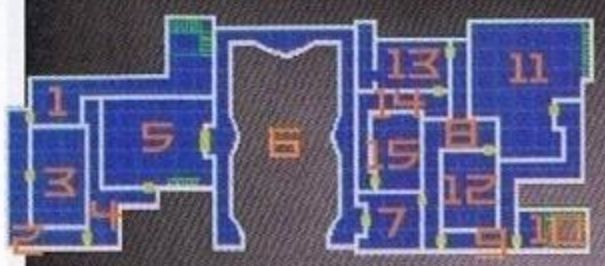
Stanza 10: Stanza dell'analizzatore
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Disco MO, spray medico (x1), munizioni per la Magnum

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAZIONE DI POLIZIA 2F



Claire A

Stanza 1: Stanza della statua che si sposta
Nemici: Nessuno
Oggetti: Gioiello rosso

Stanza 2: Ingresso all'ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Zombie (x1) - appariranno in un secondo tempo
Oggetti: Nessuno
Speciale: Vedrete per la prima volta Sherry - accadrà in un secondo momento

Stanza 3: Ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Nessuno
Oggetti: Medaglione dell'unicorno, lanciagranate
Speciale: Documento "Diario di Chris", documento "Lettera a Chris"

Stanza 4: Ingresso area 3
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1), proiettili incendiari (x1)
Speciale: Incontrerete Leon

Stanza 5: Biblioteca
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pietra del serpente, pianta rossa (x1)

Stanza 6: Entrata principale braccio 2F
Nemici: Zombie (x4), licker (x1) - apparirà in un secondo tempo
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala

Stanza 7: Sala d'attesa
Nemici: Nessuno
Oggetti: Accendino, nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti, documento "Diario del segretario A"

Stanza 8: Sala dell'elicottero
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 9: Sala degli uccelli
Nemici: Uccelli (x6)
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 10: Scalinata est 2F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 11: Pista di atterraggio per elicotteri
Nemici: Nessuno
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 12: Stanza della statua con gioiello rosso
Nemici: Nessuno
Oggetti: Precint key (Quadri), pietra blu 1
Speciale: Tre statuette "Red Jewel"

Stanza 13: Ufficio del comandante Irons
Nemici: Nessuno
Oggetti: Precint key (Cuori)
Speciale: Documento "Diario del capo", documento "Lettera al capo" - questa la troverete più tardi; incontrerete nuovamente con Sherry; elevatore per la Stazione di Polizia B1, stanza 10

Stanza 14: Stanza comunicante con l'ufficio di Irons
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 15: Sala delle esposizioni
Nemici: Nessuno
Oggetti: Spray medico (x1)
Speciale: Documento "Diario del segretario B", vi incontrerete con Sherry

Leon A

Stanza 1: Stanza della statua che si sposta
Nemici: Nessuno
Oggetti: Gioiello rosso

Stanza 2: Ingresso all'ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Nessuno

Stanza 3: Ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Nessuno
Oggetti: Medaglione dell'unicorno, munizioni per pistola (x1), spray medico (x1), fucile a pompa
Speciale: Documento "Diario di Chris"

Stanza 4: Ingresso area 3
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Munizioni per pistola (x1), pezzi di ricambio per pistola

Stanza 5: Biblioteca
Nemici: Nessuno
Oggetti: Bishop Plug, pianta rossa (x1)

Stanza 6: Entrata principale braccio 2F
Nemici: Zombie (x4), licker (x1) - apparirà in un secondo tempo
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala

Stanza 7: Sala d'attesa
Nemici: Nessuno
Oggetti: Piccola chiave, nastro di inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da scrivere, cassa per oggetti, documento "Diario del segretario A"

Stanza 8: Sala dell'elicottero
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: Nessuno

Stanza 9: Sala degli uccelli
Nemici: Uccelli (x6)
Oggetti: Munizioni per pistola (x1)

Stanza 10: Scalinata est 2F
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 11: Pista di atterraggio per elicotteri
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 12: Stanza della statua con gioiello rosso
Nemici: Nessuno
Oggetti: Precint key (Quadri), munizioni per fucile (x1); King plug
Speciale: tre statuette "Red Jewel"

FABBRICA RIGENERAZIONATORI B1

Claire A

Stanza 1: Dentro al vagone sospeso
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Sala del vagone sospeso 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Chiave per l'armadietto delle armi
Speciale: Pistola lancia razzi; vagone sospeso per la Fogna 2B, stanza 9

Stanza 3: Braccio a Y 1
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Spark shot

Stanza 4: Braccio a Y 2
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta verde (x2)

Leon A

Stanza 1: Dentro al vagone sospeso
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno

Stanza 2: Sala del vagone sospeso 2
Nemici: Nessuno
Oggetti: Chiave per l'armadietto delle armi
Speciale: Pistola lancia razzi

Stanza 3: Braccio a Y 1
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pezzi di ricambio per fucile a pompa

Stanza 4: Braccio a Y 2
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta verde (x2)

LABORATORIO B5

Leon A

Stanza 1: Stanza con scala per B4
Nemici: Tentacoli (x6)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala per il Laboratorio B4, stanza 9

Stanza 2: Uscita di sicurezza
Nemici: Licker (x4) - il quarto apparirà in un secondo momento, zombie (x5) - non appariranno finché non scapperete dal laboratorio
Oggetti: Pianta verde (x3)
Speciale: Pannello dell'uscita di sicurezza

Stanza 3: Centro di controllo
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Mappa dell'area del laboratorio, macchina da scrivere, cassa per gli oggetti

Stanza 4: Area adiacente alla stanza del Moth gigante
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta rossa (x1)
Speciale: La pianta rossa si trova nell'angolo sinistro più lontano della stanza, di fronte alla grande porta per il Laboratorio B5, stanza 5

Stanza 5: Laboratorio P4
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Parti di ricambio per Magnum, carta d'accesso al laboratorio

Stanza 6: Stanza del Moth gigante
Nemici: Moth gigante
Oggetti: Nessuno
Speciale: Computer per la registrazione di dati

Stanza 7: Sala del montacarichi
Nemici: William Birkin
Oggetti: Nessuno
Speciale: Montacarichi per il Trasporto, stanza 1

Claire A

Stanza 1: Stanza con scala per B4
Nemici: Tentacoli (x6)
Oggetti: Nessuno
Speciale: Scala per il Laboratorio B4, stanza 9

Stanza 2: Uscita di sicurezza
Nemici: Licker (x4) - il quarto apparirà in un secondo momento, zombie (x5) - non appariranno finché non scapperete dal laboratorio
Oggetti: Pianta verde (x3)
Speciale: Pannello dell'uscita di sicurezza

Stanza 3: Centro di controllo
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Mappa dell'area del laboratorio, macchina da scrivere, cassa per gli oggetti

Stanza 4: Area adiacente alla stanza del Moth gigante
Nemici: Nessuno
Oggetti: Pianta rossa (x1)
Speciale: Documento "Sintesi del vaccino"

Stanza 5: Laboratorio P4
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Granate (x2), carta d'accesso al laboratorio, vaccino
Speciale: Macchinario per la sintesi del vaccino

Stanza 6: Stanza del Moth gigante
Nemici: Moth gigante
Oggetti: Nessuno
Speciale: Computer per la registrazione di dati

Stanza 7: Sala del montacarichi
Nemici: William Birkin
Oggetti: Nessuno
Speciale: Montacarichi per il Trasporto, stanza 1

TRASPORTO

Claire A

Stanza 1: Treno per la fuga
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Treno che porta fuori città

Leon A

Stanza 1: Treno per la fuga
Nemici: Nessuno
Oggetti: Nessuno
Speciale: Treno che porta fuori città

FINE

guida: claire a

Area cittadina (Parte 1)
Inizierete il gioco A di Claire sul lato sinistro della macchina distrutta. Andate avanti e passate con attenzione oltre gli otto zombie fino a raggiungere il negozio di fucili. Non appena metterete piede nel negozio, un filmato vi mostrerà il proprietario che cerca di spararvi. Fortunatamente, riuscirete a convincerlo che siete normali e non uno degli zombie senza volontà che percorrono le strade di Racoon City. Alla fine del filmato, esplorate il negozio. Dovreste riuscire a trovare una scatola di munizioni per pistola sui ripiani dietro il bancone principale ed in cima a uno scaffale dietro al bancone laterale. Dopo che sarete usciti da lì dietro, alcuni zombie irromperanno dalle vetrine ed uccideranno il gestore: state dietro il bancone e sparate. Una volta uccisi gli zombie prendete la balestra dal gestore morto ed uscite dalla porta posteriore nel vicolo secondario.

Camminando per il vicolo, noterete degli zombie chiusi dietro a un cancello sulla vostra sinistra. Continuate fino al van alla fine del vicolo. Gli zombie irromperanno dal cancello e vi verranno dietro, ma avrete ancora tempo a sufficienza per prendere la scatola di munizioni dal retro del van. Trovate una buona posizione e fate fuori tutti gli zombie. Attraversate il cancello aperto e passate oltre al campo di basket. Uscite attraverso questo cancello e vi ritroverete in un'area con una passerella di metallo (stanza 4).

Salite le scale, seguite la passerella fino all'altro lato, scendete e cercate nei due cestini dell'immondizia alla vostra destra per trovare un'altra scatola di munizioni per pistola. Salite sulla pila di immondizia, correte velocemente oltre i quattro zombie, ed uscite dal cancello alla fine del vicolo. Ci saranno altri quattro zombie, ma non prestategli attenzione: correte via e salite sul bus vicino. Alla vostra sinistra c'è un sacco di tela che contiene due scatole di munizioni per pistola; ci sono anche due zombie sul bus e, non potendoli evitare, stendeteli con la vostra arma. Scendete dall'altra uscita evitando i cinque zombie che si dirigono verso di voi. Aprite il cancello e dirigetevi alla porta del Dipartimento di Polizia di Racoon City.

Stazione di Polizia
Appena entrati nella stazione di polizia, scendete le scale che vedete di fronte a voi ed entrate nella porta sul retro, a sinistra dell'entrata principale.
Incontrerete un poliziotto ferito che vi darà una carta d'accesso blu; usatela sul terminale per sbloccare le altre due porte di questa stanza. Andate avanti e prendete il nastro di inchiostro e la scatola di munizioni per pistola vicino al computer.

Area di Ricevimento 1
Entrate ora nell'area di ricevimento 1, localizzata dietro la porta a sinistra della stanza. Troverete una cassa per gli oggetti ed il "memorandum della Polizia". Usate i vostri attrezzi da scasso per aprire il cassetto della piccola scrivania nell'angolo dove c'è uno spray medico. Lasciate questa stanza per la porta posteriore, non preoccupatevi del Licker che vedrete passare: per adesso non vi darà fastidio.

Sala della Scatola dei Circuiti 1
Vi trovate adesso nella Sala della Scatola dei Circuiti, che contiene la scatola dei circuiti e una pianta verde. Quando vi avvicinerete alla pozza di sangue sul pavimento, un Licker salterà giù e vi attaccherà. Mirate basso con il vostro fucile, sparate qualche colpo e finitelo. Continuate attraverso la porta di legno fino alla stanza con le finestre sbarrate e continuate dritti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sala d'istruzione
Questa è la Sala d'Istruzione. Sul tavolo appena a destra della porta si trova un documento. Noterete sul retro un camino, ma per il momento non ne avrete bisogno. Tornate alla stanza con la scalinata dove vi aspettano quattro zombie, quindi tenetevi pronti. Prendete le due piante verdi che si trovano di fronte alla porta che conduce alla Camera Oscura, poi continuate dritto ed entrateci.

Camera Oscura
Vicino alla macchina da scrivere potrete trovare un Nastro d'Inchiostro e un documento. Potrete usare una parte di questa stanza per sviluppare i rullini delle foto che troverete in un secondo tempo. L'armadietto di metallo a sinistra della porta contiene un cambio di vestiti ed un'altra arma segreta. Per ottenere la chiave di quest'armadietto, dovrete prendere un voto alto finendo i giochi "A" e "B" di entrambi i personaggi. Controllate la sezione "Segreti" di questa guida per una spiegazione più esauriente.

Dopo aver finito qui, uscite e dirigetevi verso la scala più vicina. Seguite il corridoio finché non vedrete una stanza con tre statue. Per risolvere questo semplice enigma, spingete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nell'esatta posizione sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un Gioiello Rosso grande come un pugno. Afferratelo ed uscite attraverso la porta vicino a voi.

Corridoio per l'ufficio S.T.A.R.S.
Questo è il corridoio per l'ufficio S.T.A.R.S., per accedervi entrate nella prima porta che vedrete. Cercate il Lanciagranate, il documento "Diario di Chris", ed il Medaglione dell'Unicorno. Quando tenterete di lasciare la stanza, il fax comincerà a stampare un documento chiamato "Lettera a Chris". Prendetelo e sprecate un momento per leggerlo.

Adesso che avete il medaglione dell'Unicorno, tornate all'ingresso principale. (Nota: Quando attraverserete la stanza con le finestre sbarrate, gli zombie tenteranno di prendervi attraverso le assi di legno.) Utilizzate l'Unicorno sulla statua centrale e questa rivelerà una Precint key "Picche". Entrate nella porta di destra che conduce all'Area di Ricevimento 2. La strada vi verrà sbarrata da sei zombie che vi aspettano dietro la porta, tenetevi pronti. Prendete la pianta verde a sinistra del distributore ed entrate nel gruppo di porte blu. Questa è la Stanza del Ventilatore.

Stanza del Ventilatore
Ci sono altri cinque zombie qui ed uno di loro sta facendo il finto morto nella parte destra della stanza. Non lasciatevi fregare! Un nastro di inchiostro si trova sul tavolo sotto la ventola centrale di fronte a voi, se siete a corto di proiettili potrete trovare una scatola di munizioni per pistola cercando nel cadavere sullo sfondo della stanza, davanti alla porta per la scalinata est. Per recuperare un po' d'energia potrete prendere le due piante verdi che si trovano fuori dalla porta. Andate verso l'area degli uffici dove troverete una cassaforte chiusa ed una pianta verde nascosta dietro il tavolo. La combinazione per aprire la cassaforte è 2236 (è scritta nel documento "Memorandum della polizia" preso nell'Area di Ricevimento 1), all'interno troverete anche dei proiettili ad acido ed una mappa dell'intera Stazione di Polizia. Dirigetevi verso il lato sinistro della Stazione di Polizia ed entrate attraverso la porta di metallo della Stanza della Scatola dei Circuiti 1.

Stanza dei documenti in disordine
Questa è la stanza dei documenti in disordine. Alla fine del lungo scaffale potete trovare un documento vicino alla macchina fotocopiatrice. Un nastro di inchiostro è nell'armadietto delle scorte a destra della porta. Dall'altra parte dello scaffale metallico c'è una scala che dovrete spingere contro l'armadietto delle scorte. Saliteci e prendete la manovella che troverete. Ritornate su per le scale, sorpassate le statue ed entrate nel corridoio per l'ufficio S.T.A.R.S. Vedrete Sherry che sta per essere attaccata da uno zombie. Dopo che è riuscita a scappare, fate fuori lo zombie.

Area di ricevimento 3
Continuate dritti ed aprite la successiva porta con la Precint key "picche" ed entrate nell'Area di Ricevimento 3 dove incontrerete Leon. Guardate il filmato, poi prendete la scatola di munizioni per pistola fuori dallo stanzino alla fine del corridoio dietro a Leon. Usate poi i vostri attrezzi da scasso sul cassetto della piccola scrivania, che si trova nella parte destra della stanza di fronte a un'altra porta. Dentro troverete un caricatore di colpi per Lanciafiamme.

Biblioteca
Attraversate la porta vicina e salite le scale, seguendo la balconata sulla sinistra. Dal balcone cadrete sul pavimento sottostante dove troverete due cose: una scatola nel muro ed un interruttore di energia che aprirà un passaggio segreto verso l'area principale della stanza. Percorrete il passaggio ed attivate il pannello situato sullo scaffale più a sinistra. Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale e spostateli entrambi a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando la Pietra del Serpente. Prendetela ed uscite attraverso la porta principale che troverete dall'altra parte della stanza.

Seguite il corridoio verso sinistra, evitando i quattro zombie che incontrerete, fino a raggiungere la Scala di Emergenza. Azionatela per abbassare una scala fino al primo piano dell'edificio che permetterà di passare rapidamente tra i due piani principali . Terminata questa missione, continuate lungo il corridoio ed entrate nella sala d'attesa.

Sala d'attesa
Sul tavolo, a destra della macchina da scrivere, troverete un documento e sul davanzale della finestra, a destra del tavolo, un accendino. Un nastro di inchiostro si trova vicino alla macchina da scrivere. Potrebbe essere una buona idea salvare adesso. Ora che avete l'accendino, potete accendere il camino che avevate visto nella Sala delle Istruzioni dell'ala Ovest del primo piano. Per risparmiare tempo, passate per la scala. Dopo che avrete acceso il camino, il dipinto si aprirà rivelando un altro Gioiello Rosso. Prendetelo e tornate nella sala d'attesa.

Continuate attraverso il gruppo di porte ed uccidete i due zombie nella sala dell'elicottero. Per ora non potrete superare l'elicottero perché è in fiamme, quindi andate nella Stanza degli Uccelli. Attraversatela lentamente sparando ai corvi man mano che arrivano. Prima di procedere, esaminate i cadaveri per trovare una scatola di munizioni per pistola, poi aprite la porta verso la Scalinata Est 2F. Se ne avete bisogno, qui sulla scala troverete una pianta verde. Mentre camminate accanto alla finestra coi vetri intatti, quattro uccelli arriveranno rompendoli e vi attaccheranno. Tenete pronta la pistola e mirate attentamente. Non avrete problemi.

Area cittadina (Parte 2)
Procedete in avanti e fatevi strada verso la pista per gli elicotteri. Qui non c'è ancora niente da fare, quindi scendete per la scala metallica sul lato. Correte oltre i quattro zombie fino alla Piccola Area di Lavoro. Nella parte posteriore vicino al tavolo troverete una balestra, un nastro di inchiostro e la manopola della valvola. Se proverete a entrare nella porta accanto alla scrivania, due zombie vi attaccheranno durante la schermata di caricamento. Tenete pronta la vostra arma. Nonostante tutto, non sarete capaci di passare attraverso la porta, quindi perché sprecare munizioni? Non aprite semplicemente la porta!

Ritornate alla pista per elicotteri e camminate vicino alla rete metallica. Usate la manopola sulla valvola della pressione dell'acqua per spegnere le fiamme dell'elicottero. Tornate quindi verso la rete metallica e cercate la scatola di munizioni per pistola davanti ai rottami.

Stazione di Polizia
Rientrate nella Sala dell'Elicottero e superate i rottami per raggiungere la porta posteriore. Sentirete un grido provenire dalla porta bloccata sulla sinistra. Assicuratevi di avere i due Gioielli Rossi ed entrate nella porta non chiusa. Dovreste essere nella Stanza della Statua dei Gioielli Rossi. La Precint key "quadri" si trova davanti alla statua di sinistra. Per risolvere questo enigma, mettete i Gioielli Rossi sulle statue laterali. La statua centrale si aprirà rivelando la pietra blu 1. Con la Precint key "quadri" in mano tornate nell'area Ovest dell'edificio e scendete al primo piano. Percorrete il corridoio di destra (non quello della camera oscura) ed entrate nello sgabuzzino.

Sgabuzzino
Qui ci sono cinque zombie, assicuratevi di essere ben armati. Una scatola di frecce per la balestra è nell'armadietto della stanza di fronte alla porta dalla quale siete entrati. Potete trovare la bomba al plastico nell'armadietto subito a sinistra dell'altra porta. Di fronte al muro degli armadietti c'è un cassetto con dentro la pellicola A.

Uscite dall'altra porta e vi ritroverete nella stanza dove c'era il poliziotto gravemente ferito. Prendete la pianta verde. Il poliziotto lo rincontrerete nell'area dell'ufficio e se vi avvicinate vi accorgerete che è diventato uno zombie. Abbattetelo e prendete il detonatore sul tavolo. Se avete con voi la bomba al plastico, combinatela con il detonatore. Dall'altra parte della stanza, sulla scrivania di fronte ai due grandi armadietti, potete trovare il documento "Memo per Leon". Fate rifornimento di proiettili prendendo la scatola di munizioni per pistola che si trova in uno dei due armadietti. In questa stanza avete ormai fatto tutto, uscite attraverso la porta di fronte nell'ingresso principale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Corridoio marrone sbarrato
Recatevi all'Area di Ricevimento 2 ed uscite dalla porta in fondo alla stanza. Vi troverete nel Corridoio Marrone Sbarrato, dove vi attendono quattro zombie. Se potete, non affrontateli, altrimenti sparategli mirando bene. C'è anche una pianta rossa per ridarvi l'energia persa. Seguite il corridoio fino alla fine ed entrate nella porta secondaria, sul lato destro. Questa è la Sala per la Visione degli Interrogatori. Non dimenticatevi di raccogliere la scatola di munizioni per pistola.

Sala per la visione degli interrogatori
Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia alla vostra destra. Avrete bisogno della Precint key "quadri" per aprire questa porta. Dentro troverete dei cavi elettrici e la Pietra dell'Aquila. Fate attenzione! Appena prenderete la pietra e proverete a uscire, un Licker irromperà dallo specchio per attaccarvi. Cercate di evitarlo, se potete.

Far esplodere l'elicottero
Ricordate la stanza dell'elicottero? Andateci ora, ma assicuratevi di avere bomba e detonatore. Usateli sulla porta bloccata per aprire il passaggio all'Ufficio del Comandante Irons. Questa è una delle aree a cui Claire può accedere e Leon no.

Ufficio del Comandante Irons
Andate alla scrivania del capo e provate a ispezionarla. La sedia ruoterà e vi troverete faccia a faccia con il Comandante Brian Irons. Come vedrete nel filmato, sta iniziando a impazzire. Non c'è niente da fare per ora se non lasciare la stanza (C) attraverso l'altra porta. Proseguite fino a raggiungere la Sala delle Esposizioni. Sherry si trova qui, ma dovrete accendere la luce per vederla. Potrete inoltre trovare un documento ed uno spray medico. Tornate nell'ufficio del comandante Irons e prendete la precint key "cuori" dalla scrivania. Lui non si trova più qui ed ha lasciato sulla sedia un altro documento. Se guardate attentamente la fotografia dietro alla scrivania, questa si aprirà rivelandovi un enigma. Dovrete raccogliere tutte le differenti pietre e metterle nelle aperture.

Questo per ora è tutto per quanto riguarda i piani principali, è tempo di andare nella prima sezione del livello seminterrato. Lasciate quest'area scendendo per la scalinata Est. Entrate nuovamente nella sala del ventilatore, ma questa volta usate la Precint key "cuori" per uscire attraverso la porta che prima era chiusa. Vi trovate adesso nella Stanza della Scatola dei Circuiti 2. Prendete i Cavi elettrici che avete trovato nella Sala per la Visione degli Interrogatori ed usateli sulla scatola dei circuiti. Chiusure metalliche si abbasseranno per impedire agli zombie di entrare dall'esterno. Non dimenticatevi di prendere le piante verdi e di scendere verso la Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1
Arrivati alla fine delle scale, sentirete il ringhio dei cani. Attraversate il tunnel principale verso l'intersezione a T ed uccidete i cani rabbiosi. La miglior strategia è cercare di avere i tre cani sempre davanti a voi. Essi tendono a ringhiare prima di saltarvi addosso, sparategli in quel momento. Andate a destra ed attraversate la grande porta per entrare nella Centrale Elettrica.

Centrale Elettrica
C'è un pianta verde sulla vostra sinistra. Girate intorno al macchinario centrale e prendete la mappa della Stazione di Polizia B1. Andate al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete le levette nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura schede magnetiche fuori dall'armeria.

Uscite attraverso la porta metallica rugginosa verso il Sentiero Esterno. Troverete una pianta rossa a pochi passi dalla porta. Mentre camminate per il sentiero sarete circondati da due cani. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori.

Il Passaggio in Costruzione
Il Passaggio in Costruzione è alla fine della botola. Entrate nella porta a sinistra (magazzino R) e salvate il gioco. Non scordatevi di prendere il nastro di inchiostro vicino alla macchina da scrivere prima di andarvene. Appena fuori incontrerete Sherry; dopo averci parlato, salirà attraverso un'apertura nel passaggio e finirà in un vicolo cieco. Adesso assumerete il controllo di Sherry.

Stazione di Controllo delle fogne
Prendete l'ascensore fino all'Area della Passerella. Qui ci sono due cani che dovrete evitare dando il meglio di voi. Sherry non ha alcuna arma e quindi è indifesa. Correte alla porta sulla sinistra della passerella ed entrateci. Questa vi conduce alla Stanza con l'Enigma delle Casse. Saltate dalle scale nell'area della piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro dietro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale ed attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si innalzeranno permettendovi di raggiungere la parte della stanza dove si trova la Precint key "Fiori". Uscite dalla stanza una volta che avete la chiave ma non dimenticatevi di prendere la mappa prima di uscire. E' attaccata al muro, vicino alla porta.

Pozzo Nero
Correte oltre i cani verso l'altra porta. Questa conduce al Pozzo Nero dove troverete dei Proiettili Esplosivi. Dopo averli presi evitate ancora una volta i cani e tornate all'elevatore nel vicolo cieco. Dopo lo spezzone filmato riprenderete il controllo di Claire. Sarete anche in possesso dei Proiettili Esplosivi e della Precint key "fiori". Questo è tutto per questa sezione, ritornate al tunnel principale della Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1
Un Licker è riuscito a penetrare qui, tenetevi pronti. Dopo averlo ucciso, usate la Precint key "fiori" per entrare nella sala delle autopsie. Una carta d'accesso rossa si trova nell'armadietto all'estrema sinistra della stanza. Fate attenzione però, perché non appena prenderete la carta, sarete attaccati da cinque zombie. Si spera che abbiate un sacco di munizioni perché scappare non è affatto facile. Adesso che avete la carta d'accesso rossa andate verso l'armeria ed inseritela nel dispositivo di sicurezza accanto alla porta per entrare. Dentro vedrete un pacco di frecce per la balestra ed una scatola di munizioni per pistola. Sulla destra c'è un'altra scatola di munizioni per pistola, state attenti a non dimenticarla. Una mitraglietta ed uno zaino sono nell'armadietto di sinistra in fondo; questi sono i migliori oggetti che troverete nella Stazione di Polizia. Prendete tutto e tornate su, nella Stanza della Scatola dei Circuiti.

Ritorno alla Stazione di Polizia
Dietro alle scale c'è una porta in cui ora potete entrare usando la Precint key "fiori". Vi ritroverete negli alloggiamenti dove troverete una scatola di colpi di acido ed un documento.

Lasciate la stanza e tornate al Corridoio Marrone Sbarrato, dove si trovava la Stanza per la Visione degli Interrogatori. Entrate nella porta verde usando la Precint key "fiori". Benvenuti nella Sala Conferenze.

Sala Conferenze
Eliminate velocemente il Licker che si trova in questa stanza. Prendete la pellicola B sul tavolo vicino e tornate nell'area dove si trova la fornace. Accendetela usando l'accendino ed attivate le tre statue a muro in quest'ordine: 12, 13, 11. Se avrete fatto tutto nel modo giusto, un ingranaggio d'oro cadrà giù dal dipinto. Uscite per andare negli Spogliatoi, che si trovano al terzo piano ed assicuratevi di avere con voi la manovella.

Spogliatoio
Andate alla Biblioteca del secondo piano che si può facilmente raggiungere prendendo la scala nell'ingresso principale. Non fatevi sorprendere dal Licker che si trova qui. Salite la scala della Biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Questa vi porterà nel corridoio principale 3F dove si trova l'entrata dello spogliatoio. Un altro Licker vi aspetta per strada, ma potete tranquillamente riuscire a superarlo senza farvi male. Entrate nello Spogliatoio ed usate la manovella nel foro quadrato sul muro. Questo farà abbassare una scala di legno che vi condurrà all'attico. Usate l'ingranaggio d'oro sul macchinario e si aprirà una porta sulla vostra destra. Ci troverete la pietra blu 2 che va combinata con la pietra blu 1 per avere la Pietra del Giaguaro.

Ritorno all'Ufficio del Comandante Irons
Ricordate il dipinto nell'ufficio del comandante? Bene, dirigetevi lì con le tre pietre che avete trovato. Una volta entrati incontrerete di nuovo Sherry. La bambina vi seguirà fino a quasi la fine del gioco. Andate al dipinto ed usate le tre pietre. Una volta posizionate, il muro laterale rivelerà un'entrata segreta con un documento per terra. Prendetelo ed andate all'elevatore per raggiungere la stanza segreta del comandante Irons.

Stanza segreta del comandante Irons
Mentre scendete, un filmato mostrerà il comandante Irons attaccato da un mostro. Entrate nella stanza dove il comandante si prepara a subire una terribile morte. Un'altra sequenza vi spiegherà qualcosa sulla Umbrella Inc.; sfortunatamente il comandante Irons morirà prima di finire di parlare. Guardatevi intorno e prendete i proiettili di acido. Questi saranno probabilmente la vostra migliore arma contro l'orrore che sta arrivando. Se non avete salvato il gioco, questo è un buon punto per farlo. Quando sarete pronti, scendete nella botola

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ed affrontate lo spaventoso parassita che ha ucciso il comandante Irons.

Una volta ucciso il mostro, andate a prendere Sherry e tornate qui. Abbassate la scala fino alla fine e saliteci per raggiungere la seconda area del seminterrato delle fogne.

Fogna B2
Appena entrati nella stanza incontrerete il padre di Sherry, William Birkin. Egli ha iniziato a trasformarsi in un mostro a causa del Virus G, quindi è meglio scappare. Mentre vi dirigete nella stanza accanto, Sherry sarà risucchiata in un canale di scolo verso un'altra area delle fogne. Adesso ne riprenderete il controllo. Aprite la porta vicina ed entrate nel magazzino.

Magazzino
Non c'è niente di utile a Sherry, quindi salite attraverso il canale di areazione che si trova nell'altro lato della stanza. Ricordatevi che Sherry non ha armi, quindi allenatevi a dribblare tutti i mostri che incontrerete. Dall'altra parte del condotto di ventilazione c'è un tunnel infestato dagli insetti, correte velocemente e scappate attraverso il condotto dell'aria. Questo vi porterà nella Stanza con il Piccolo Mucchio di Rifiuti.

Stanza con il Piccolo Mucchio di Rifiuti
Prendete l'oggetto luccicante per terra: il Medaglione del Lupo. Il pavimento si aprirà facendo cadere Sherry nella Stanza dei Rifiuti. Dopo aver visto un filmato riguardante William Birkin, riprenderete il controllo di Claire. Continuate a camminare fino a raggiungere il corridoio che conduce alla Sala di Controllo 1

Sala di controllo 1
Prendete le due piante blu ed entrate nella stanza. Troverete una scatola di munizioni per pistola ed un documento sul tavolo grande. Negli armadietti a destra troverete uno spray medico e vicino alla macchina da scrivere c'è un Nastro d'Inchiostro. Una volta trovato tutto ciò che la stanza può offrire, usate gli attrezzi da scasso per accedere al Magazzino inferiore. Questa è una locazione accessibile a Claire e non a Leon.

Magazzino
Troverete proiettili esplosivi e frecce per la balestra. Risalite per le scale e prendete l'ascensore fino al Corridoio dell'Elevatore. Non dimenticate di prendere la mappa dell'Area delle Fogne che pende dal muro. Uscite verso il passaggio per la Ventola Gigante,

Passaggio per la Ventola Gigante
Due ragni giganti vi stanno aspettando, quindi state molto attenti; sono veloci e sputano veleno. Andate a sinistra, oltrepassate la scala e dirigetevi verso l'altra sezione. Prendete i proiettili incendiari e fate del vostro meglio per uccidere quei ragni. Una volta finito, prendete l'altro sentiero che conduce a sinistra ed uscite attraverso la porta di metallo delle fogne.

Cascata
Vi ritroverete alla cascata, in compagnia di altri due ragni giganti. Evitateli e salite velocemente verso la prossima stanza (Stanza del Ponte F1). Se siete stati avvelenati, usate la pianta blu che trovate in questa stanza per curarvi. Sono illimitate, quindi non abbiate paura di sprecarle. Quando entrerete nella stanza, apparirà Annette Birkin che vi spiegherà cosa è successo a suo marito William e perché adesso lui sta dando la caccia a Sherry. Avvicinatevi al Segnalatore di Pressione dell'Olio ed usate la manopola per abbassare un ponte. Attraversatelo e prendete le due piante verdi. Proiettili incendiari ed un nastro di inchiostro sono vicino alla macchina da scrivere. Prima di uscire dalla stanza, usate la manopola sull'altro segnalatore di pressione per alzare il ponte a un livello più alto.

Tunnel dell'Alligatore
Una volta raggiunto il Tunnel dell'Alligatore, correte verso il fondo. Vedrete Sherry svenuta e verrete attaccati dall'alligatore che salterà fuori dall'acqua. Il suo latrato è anche peggiore del suo morso, ma non temete; ecco un modo infallibile per sconfiggerlo.
Tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo ed una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Raggiunta la tanica il rettile l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore.

Correte rapidamente dall'altra parte del tunnel ed attivate la serratura elettrica che farà aprire la porta. Entrate nella Stanza dei Rifiuti e prendete il nastro di inchiostro nascosto nella parte destra della stanza. Il Medaglione del Lupo si trova nel retro a destra. Dopo aver preso questi due oggetti, tornate da Sherry e tentate di parlarle. Si sveglierà, ma non sembrerà più lei. Lasciate la stanza e tornate al Ponte 2F. Seguite la passerella metallica fino alla Piccola Stanza col Cadavere. Prendete il Medaglione dell'Aquila ed il "Diario del responsabile della fogna". Ora dirigetevi di nuovo alla cascata.

Fermare la cascata
Nella parte destra della stanza, vicino alla cascata, c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il Medaglione del Lupo che quello dell'Aquila e la cascata si fermerà. L'acqua sparirà dall'intera zona delle fogne. Adesso avete accesso alla Passerella di Legno.

Non c'è niente di interessante qui, perciò continuate verso la Stanza del Vagone Sospeso 1. Avvicinatevi al vagone ed attivate il pannello dell'energia. Questo vi permetterà di entrare nel carrello attraverso la porta sul lato sinistro.

Fabbrica Abbandonata B1
Prendete il vagone fino alla Stanza del Vagone Sospeso 2. Alla vostra sinistra c'è una Pistola Lanciarazzi che potete attivare col vostro accendino. Sparerete un razzo che illuminerà la stanza permettendovi di individuare la chiave per la cassetta delle armi. Prendetela ed andate verso il Braccio ad Y 1.

Qui ci sono quattro zombie, quindi siate pazienti e girate lentamente gli angoli di questa stanza. Arrivate fino alla fine del braccio sinistro e troverete uno Spark Shot. La biforcazione di destra ha una porta che conduce al secondo Braccio a Y. Qui ci sono altri quattro zombie. Alla fine troverete due erbe verdi. Nella biforcazione di sinistra troverete una scala che sale verso il magazzino che si trova al primo piano della Fabbrica Abbandonata.

Fabbrica Abbandonata 1F
Potete trovare proiettili incendiari e munizioni esplosive nell'angolo posteriore di questo magazzino. Uno spray medico si trova nell'armadietto a sinistra della porta. Continuate e salvate il gioco perché è in arrivo una delle battaglie cruciali.

Sala Trasporto 1
Vicino ai barili caduti troverete una scatola di munizioni per pistola nascosta. Una mappa della Fabbrica penzola dal muro a sinistra della porta; prendetela ed entrate nel trasporto in fondo alla stanza. Andate nel retro per prendere la Chiave del Pannello di Controllo, poi tornate ed usatela sul pannello di controllo. Questo farà abbassare il Trasportatore per il Laboratorio B4, Sala Trasporto 2. Tornando indietro, Sherry sverrà per i dolori allo stomaco. Sentirete allora degli inquietanti rumori all'esterno del Trasporto. Andate avanti ed uscite dalla porta; mentre camminerete intorno al Trasporto, la forma mutata di William Birkin apparirà e vi attaccherà. Le migliori armi da usare sono i proiettili incendiari e quelli esplosivi. Tenetevi a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel Trasporto e guardatevi un altro spezzone filmato.

Laboratorio B4
La prima volta che arriverete qui, Claire porterà automaticamente Sherry nella vicina Stanza di Sicurezza. Dopo una breve, toccante sequenza, Claire è di nuovo da sola.

Stanza di Sicurezza
Troverete una pianta verde sopra al frigorifero vicino al giaciglio di Sherry. Un po' di munizioni incendiarie si trovano negli armadietti sul lato opposto della stanza. Un caricatore di proiettili d'acido è sul tavolo. Dall'altra parte della stanza troverete una macchina da scrivere ed un nastro di inchiostro.

E' tempo di esplorare a fondo i laboratori Umbrella per trovare una cura per Sherry. Usciti dalla stanza di sicurezza, prendete il corridoio all'estrema sinistra. Esso conduce al Condotto Principale, che ospita il sistema di interruttori dell'intero edificio. (Nota: quando tornate alla Sala Trasporto 2 troverete cinque zombie senza pelle che vi attendono! Andate nel passaggio con la luce rossa, seguitelo fino al Passaggio di Sinistra e varcatene la porta.)

Stanza dei Tentacoli
Entrerete nella Stanza dei Tentacoli, che deve il suo nome ai tentacoli che fuoriescono dal condotto di ventilazione. Sparate un proiettile incendiario nel condotto e non ci saranno più pericoli. Nell'armadietto a destra della porta ci sono delle frecce per la balestra; mentre a destra del monitor troverete un documento: il "Manuale di sicurezza del laboratorio". Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. In una tasca a sinistra dei letti troverete un altro documento, il "Registro degli addetti". A lato dei letti ci sono anche alcune piante blu. Potrete usarle quante volte volete ma non ve le potrete portare via. Non essendoci nient'altro di utile, salite nel condotto di ventilazione dove prima c'erano i tentacoli.

Stanza dei tentacoli 2
La prima volta che entrerete in questa stanza incontrerete due Lickers. Ci vorranno due proiettili esplosivi ciascuno per ucciderli. Non preoccupatevi però perché troverete due caricatori nella scatola di metallo in fondo alla stanza. Prendete il nastro di inchiostro mentre andate verso la porta. Tornerete nel Passaggio di Sinistra. Seguitelo fino al Condotto Principale e prendete il passaggio con la luce blu. Questo conduce al

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Passaggio di Destra. Entrate nella Stanza Fredda in fondo.

Stanza Fredda
Una scatola di fusibili è sul piccolo ripiano nell'angolo in fondo alla stanza.
Usatela nel terminale centrale del computer, a destra del ripiano dove l'avete trovata. Ora avrete il fusibile da poter usare nel sistema di interruttori che si trova nel Condotto Principale. Non dimenticatevi di prendere lo spray medico sugli scaffali e ritornate al condotto principale per usare il fusibile. Ora le porte elettriche finora chiuse, si apriranno al vostro passaggio. La prima si trova nel Passaggio di Sinistra dove vi recherete. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali che potrete facilmente fare fuori con due colpi incendiari. Vedrete così una porta che conduce alla stanza con la scala B5. Attraversate la porta ed uccidete la creatura vegetale, poi scendete nel laboratorio B5.

Laboratorio B5

Porta di sicurezza
Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Lickers. Uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia; qualche colpo incendiario ed il gioco è fatto. Una volta superati i Lickers troverete tre piante verdi sul pavimento nella parte ampia della stanza. Andate nel centro di controllo; all'estremità sinistra del pannello, sotto gli schermi, troverete la mappa del laboratorio e, se ne avete bisogno, una cassa per oggetti. Dirigetevi nella zona adiacente la stanza del Moth gigante e passate la grande porta metallica per arrivare al laboratorio P- 4.

Laboratorio P- 4
E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali i cinque zombie possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armadietto delle armi che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno trovate due scatole di proiettili esplosivi. Cercate la carta d'accesso ai laboratori nella sezione grande di questa stanza; è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo. (Nota: la Macchina per la Sintesi del Vaccino è nell'angolo; dovrete usarla più in là nel gioco.) Questo è tutto per questa stanza, quindi tornate nell'area adiacente alla Stanza del Moth Gigante. Quando entrerete comparirà Annette Birkin con suo marito William. Appena la sequenza finisce, entrate nello stesso corridoio che ha preso Annette. Troverete un Documento sulla "Sintesi del Vaccino" che spiega come produrre l'Antigene che può salvare Sherry. La sirena di evacuazione inizierà a suonare, quindi dovrete finire tutto in fretta. Entrate velocemente nella stanza del Moth Gigante.

Stanza del Moth Gigante
Per entrare dovrete usare la carta d'accesso ai laboratori sul pannello di sicurezza fuori dall'entrata. Preparate i vostri colpi incendiari perché un Moth gigante pende dal muro in fondo alla stanza. Dopo averlo ucciso, spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine delle vostre impronte digitali. Tornate indietro e salite sulla scala esterna fino al livello del laboratorio B4. Mentre passate accanto al bancone con i monitor della Sala di Controllo, vedrete Leon in uno di essi.

Ritorno al laboratorio B4
Fatevi strada verso il Passaggio di Destra ed aprite la porta elettronica. Questa rivelerà un'altra porta, ma per ora non ve ne preoccupate. Usate la carta d'accesso ai laboratori per entrare nella porta che si trova a sinistra e fate fuori velocemente i cinque zombie. Trovate la cartuccia del Vaccino sul letto di ospedale a sinistra della porta. Adesso accendete gli interruttori della luce sul lato sinistro della stanza, vicino ai cilindri di gas. Usate la cartuccia del vaccino sulla grande macchina V.A.M. al centro della stanza, poi avvicinatevi al pannello di controllo del sistema V.A.M. ed attivatelo. La cartuccia del vaccino sarà trasformata in vaccino di base che porterete con voi. Prendete anche il disco MO che si trova vicino al pannello di controllo del V.A.M. Da ultimo, mentre uscite, prendete i proiettili esplosivi nello scaffale a sinistra della porta.

Vi manca ancora un passo per finire di sintetizzare il vaccino per Sherry. Tornate nel laboratorio P- 4, nell'area adiacente la stanza del Moth Gigante, ed usate il vaccino di base sulla Macchina per la Sintesi del Vaccino. (Nota: la seconda volta che passerete per la stanza con l'uscita d'emergenza nel livello del Laboratorio B5, sarete ostacolati da cinque zombie senza pelle e da un Licker. Provate a passargli oltre se potete.) Ora dovreste avere il vaccino completo.

Evacuazione
Con la cura per Sherry in mano, è tempo di lasciare i laboratori dell'Umbrella. Correte alla porta d'emergenza che si trova dopo il centro di controllo ed usate il disco MO sul pannello vicino alla grande porta. (Nota: se non avete salvato recentemente, andate alla macchina da scrivere nel centro di controllo e fatelo.) Ora seguite il percorso dietro la porta ed entrate nella Sala dell'Elevatore da Trasporto.

Sala dell'Elevatore da Trasporto
Appena entrati inizierà un conto alla rovescia di cinque minuti. Per attivare l'elevatore da trasporto premete il bottone a destra della piattaforma. Quando lo farete, un William Birkin disgustosamente mutato scenderà giù dal soffitto. Dovrete tenerlo a bada fino all'arrivo dell'ascensore. Ha due differenti forme: la prima è molto facile da battere, la seconda è un osso duro vista l'abilità di saltare e muoversi molto velocemente. Tenetevi a distanza di sicurezza e rovesciategli addosso tutti i vostri proiettili incendiari e quelli esplosivi. Se dovessero finirvi, usate lo Spark Shot. Con pazienza e buoni riflessi dovreste riuscire a farlo fuori prima dello scadere del tempo. Non appena avrete sconfitto William l'elevatore arriverà per portarvi al treno per la fuga. Correte avanti e vedrete il filmato finale. Complimenti, avete appena finito il gioco A di Claire!

leon a

Area cittadina (Parte 1)
Il gioco A di Leon ha inizio sul lato sinistro della macchina distrutta. Superate con attenzione gli otto zombie per raggiungere il negozio di fucili. Appena varcata la soglia partirà un filmato che vi mostrerà quello che accade tra voi ed il proprietario del negozio; per vostra fortuna capirà in tempo che siete un umano e non uno zombie in cerca di carne.

Finito il filmato, esplorate attentamente il negozio e recuperate le munizioni per pistola sullo scaffale dietro al bancone principale e nel cesto dietro al bancone laterale. Dopo che sarete usciti da lì dietro, alcuni zombie irromperanno dalle vetrine ed uccideranno il gestore: state dietro il bancone e sparate. Una volta uccisi gli zombie prendete il fucile dal gestore morto ed uscite dalla porta posteriore nel vicolo secondario.

Mentre camminate, vedrete degli zombie chiusi dietro una rete alla vostra sinistra, tirate fuori il fucile e mettetevi di fronte al cancello. Se mirate alla testa, dovreste riuscire a farne fuori due o tre, dopo di che continuate nel vicolo fino a raggiungere il van. A questo punto gli zombi irromperanno e vi inseguiranno, voi avrete comunque il tempo di afferrare la scatola di munizioni per pistola nel retro del van. Trovate una buona posizione e fate fuori i restanti. Attraversate il cancello aperto, oltrepassate il campo da basket fino al lato opposto. Uscite da questo cancello e vi ritroverete in una zona con una passerella metallica (Stanza 4).

Salite le scale, seguite la passerella fino all'altro lato e scendete. Una scatola di munizioni per pistola si trova alla vostra destra tra i due cestini dell'immondizia. Scalate il mucchio di rifiuti, correte velocemente oltre i quattro zombie, ed uscite dal vicolo attraverso il cancello. Qui vi troverete di fronte a quattro zombie, non prestategli attenzione, superateli e salite sul vicino bus. Alla vostra sinistra, in una sacca di tela, troverete una scatola di munizioni per pistola. Ora concentratevi sui due zombie che vi attaccano sull'autobus, se mirate bene ci vorranno solo pochi colpi per eliminarli. Scendete dal bus dall'altra uscita ed evitate i cinque zombie all'esterno. Vedrete un cancello, che porta alla Stazione di Polizia, entrate e seguite il percorso che vi condurrà alla porta principale del Dipartimento di Polizia di Racoon City.

Stazione di Polizia
Appena entrati nella Stazione di Polizia, scendete le scale di fronte e oltrepassate la porta in fondo a sinistra. Dentro incontrerete un poliziotto ferito che vi darà una carta d'accesso blu e vi costringerà ad uscire dalla stanza. Per ora non riuscirete più a rientrarci. Usate la carta d'accesso sul terminale del computer per aprire le altre due porte. Prendete il Nastro d'Inchiostro e la scatola di munizioni vicino al computer e andate nella zona di ricevimento 1, usando la porta sul lato sinistro della stanza. Troverete una cassa per deporre i vostri oggetti ed il documento "Memorandum della polizia". Mentre lasciate la stanza, vedrete di sfuggita un Licker... lo rincontrerete fra breve.
Vi trovate adesso nella stanza della Scatola dei Circuiti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1, al cui interno troverete la scatola dei circuiti e la pianta verde. Quando vi avvicinerete alla pozza di sangue sul pavimento, un Licker salterà giù dal soffitto e vi attaccherà. Mirate basso col vostro fucile e sparate qualche colpo per finirlo. Uscite dalla porta di legno verso il corridoio con le finestre sbarrate, ed entrate nella prima porta che incontrate.
Questa è la stanza delle istruzioni. Subito alla vostra sinistra, su una scrivania, troverete un documento (Operation Report). Usate l'accendino sul camino in fondo alla stanza per accendere il fuoco ed avrete un Gioiello Rosso. Troverete anche una scatola di munizioni per pistola nascosta alla fine della stanza posteriore.

Tornate nel corridoio e dirigetevi verso la stanza con la scala. Prendete le due piante verdi davanti alla porta della camera oscura ed entrate. Troverete un Nastro d'Inchiostro alla sinistra della macchina da scrivere sopra lo schedario.

Dopo che avrete finito qui, uscite e salite le vicine scale. Seguite il corridoio finché non arriverete ad una stanza con tre statue. Per risolvere questo semplice enigma, spingete la statua grigia sulla piastra a pressione di sinistra, e quella marrone sulla piastra a pressione di destra. Se avrete fatto tutto nel modo giusto sentirete un Click e la statua centrale lascerà cadere l'altro Gioiello Rosso. Prendetelo ed uscite dalla porta adiacente. Questo è il corridoio che porta all'ufficio S.T.A.R.S., vi incontrerete tre zombie che rallenteranno il vostro cammino. Provate ad evitarli, ma gli angoli stretti renderanno l'impresa difficile. Entrate nella prima porta che trovate e sarete nell'ufficio S.T.A.R.S. Dentro troverete uno spray medico, un fucile a pompa, il documento "Diario di Chris" ed il Medaglione dell'Unicorno. Dopo che avrete preso documento e medaglione, entrerà Claire e partirà una breve scena filmata.

Adesso che avete il Medaglione dell'Unicorno tornate all'ingresso principale da dove siete entrati nella Stazione di Polizia e posizionate il medaglione sulla fontana. Sarete ricompensati con la Precint Key "Picche" (Chiave con il simbolo dei picche). Attraversate la porta di fronte a destra che porta alla zona di ricevimento 2 dove dovrete affrontare sei zombie. Prendete la pianta verde a sinistra del distributore ed entrate nella serie di porte blu. Nella stanza del ventilatore troverete cinque zombie ad aspettarvi affamati di carne, non fidatevi di quello sulla destra che fa il finto morto, sparategli prima che vi attacchi! Un Nastro d'Inchiostro si trova su un tavolo sotto la pala del ventilatore; se siete a corto di munizioni, esaminate il cadavere posto nell'angolo più lontano davanti alla porta per la scalinata Est, troverete dei proiettili per la vostra fida pistola. Fuori da questa porta ci sono anche due piante verdi. Adesso andate nella zona ufficio, lì c'è una cassaforte chiusa e, nascosta dietro alla scrivania, una pianta verde. La combinazione è 2236 (come è scritto nel "memorandum della polizia" trovato nella zona di ricevimento 1). Dentro vi sono custoditi proiettili per il fucile e la mappa dell'intera Stazione di Polizia. Ora dirigetevi verso l'ala sinistra della Stazione di Polizia ed entrate nella porta di metallo situata nella stanza della scatola dei circuiti 1. Questa è la stanza dei documenti disordinati.

Stanza degli archivi in disordine

Usate la Precint Key "Picche" per entrare in questa stanza. Vicino alla macchina fotocopiatrice, alla fine del lungo scaffale (sul lato di fronte alla porta), troverete un documento.
Nell'armadietto delle scorte a destra della porta c'è un Nastro d'Inchiostro. Dall'altro lato dello scaffale metallico vedrete una scala che dovrete spingere fino all'armadietto delle scorte; lì sopra troverete la manovella, che vi servirà nello Spogliatoio.

Zona di Ricevimento 3

Andate avanti ed aprite la prossima porta con la Precint Key "Picche" per entrare nella zona di ricevimento 3. Qui troverete cinque zombie che pasteggiano con un cadavere; poiché è difficile superarli senza combattere, trovatevi una buona posizione e fateli fuori. Conviene usare il fucile solo se avete munizioni extra. Alla fine del corridoio, nascosta in un armadietto aperto prima della porta sbarrata, troverete una scatola di munizioni per pistola. Per aprire i cassetti della scrivania dovete avere la Piccola Chiave che trovate nella Sala D'Attesa. Le parti di ricambio per pistola che prenderete, possono essere combinate col vostro fucile per renderlo automatico.

Biblioteca

Attraversate la porta e salite le scale, seguendo la balconata verso sinistra. Cadrete dal balcone sul pavimento di sotto. In questa stanza ci sono una scatola sul muro ed un interruttore che aprirà un passaggio segreto verso la zona principale di quest'area; entrateci ed attivate il pannello accanto allo scaffale di libri all'estrema sinistra. Ora avrete la possibilità di spostare gli scaffali a destra o a sinistra. Muovete questo scaffale e quello accanto a destra; la scatola sul muro nell'area segreta si aprirà rivelando un Bishop Plug (spinotto a forma di alfiere degli scacchi). Sul tavolo a destra della porta sotto il bancone c'è una pianta rossa, prendete tutto ed uscite attraverso la porta principale dall'altro lato della stanza.

Continuate a correre lungo il corridoio evitando i quattro zombie per raggiungere la scatola di controllo delle scale. Attivatela ed una scala si abbasserà rendendo più veloce l'accesso ai due piani principali. Una volta finito, seguite il corridoio ed entrate nella sala d'attesa.

Sala d'attesa

Sul davanzale della finestra potrete trovare una piccola chiave e vicino alla macchina da scrivere c'è un Nastro d'Inchiostro e un documento. Salvate qui il gioco.

Continuate attraverso le porte ed uccidete i due zombie nella sala dell'elicottero. L'elicottero in fiamme vi impedirà di andare oltre, quindi non vi resta che andare nella stanza degli uccelli. Attraversatela muovendovi con cautela e fate fuori uno per uno tutti i corvi che vi attaccano. Controllate i cadaveri che incontrerete e prendete la scatola di munizioni per pistola prima di continuare in direzione della Scalinata Est 2F. Se ne avete bisogno, sulle scale, troverete una pianta verde. Preparatevi ad un attacco di sorpresa da parte di un gruppo di uccelli che irrompono dalla finestra: siate pronti e mirate con attenzione.

Area cittadina (Parte 2)

Continuate dritti ed andate alla Pista per Elicotteri. Non essendoci niente di importante da fare, scendete per la scala metallica laterale. Sorpassate i quattro zombie ed andate nella piccola area di lavoro. Nella parte in fondo vicino alla scrivania vedrete una scatola di munizioni per pistola, un Nastro d'Inchiostro e la manopola per valvole. Se proverete ad oltrepassare la porta vicino al tavolo, due zombie vi attaccheranno durante la schermata di caricamento, tenete pronte le armi! In ogni caso non sarete in grado di entrare qui per ora, quindi perché sprecare munizioni? Non aprite la porta e basta!

Tornate all'elicottero sul tetto ed avvicinatevi alla rete metallica. Usate la manopola per valvole sulla tubatura dell'acqua per spegnere l'elicottero in fiamme. Tornate alla rete metallica e cercate la scatola di munizioni nella parte frontale sinistra del cumulo di rifiuti.

Stazione di Polizia

Ora che siete qui, evitate di nuovo gli zombie e rientrate nella sala dell'elicottero; superatene i resti e dirigetevi verso la porta in fondo; prima sinceratevi di avere i due grossi Gioielli Rossi. Vi troverete nella Stanza Della Statua Con Gioiello Rosso. La Precint key "quadri" si trova in un cesto di fronte alla statua di sinistra. Per risolvere questo enigma, posizionate i due gioielli su ognuna delle statue laterali. La statua centrale si aprirà rivelandovi il King Plug (spinotto a forma di Re degli scacchi). Se vi servono munizioni per il fucile le trovate nascoste fra le scatole a sinistra della porta.

Tornate adesso nella parte Ovest dell'edificio e scendete al primo piano; attraversate il corridoio di destra (non quello con la Camera Oscura) ed entrate nel ripostiglio.

Ripostiglio

Qui ci sono cinque zombie, non fatevi trovare impreparati. Potrete trovare munizioni per fucile in un armadietto a lato del ripostiglio posto di fronte all'entrata. Dall'altra parte del muro degli armadietti c'è un cassetto con dentro la Pellicola A.

Uscite dalla porta e vi troverete nella stanza dove c'era il poliziotto gravemente ferito. Prendete la pianta verde. Nella zona uffici rincontrerete il poliziotto che ora è diventato uno zombie. Uccidetelo e prendete sulla scrivania la Precint key "cuori". Dall'altra parte della stanza, sulla scrivania di fronte ai due grandi armadi potrete prendere il documento "Memo per Leon"; dentro a uno degli armadietti si trova una scatola di munizioni per pistola. E' tutto; dirigetevi verso l'ingresso principale attraverso la porta di fronte. (Nota: una volta usciti nell'ingresso principale, la porta frontale non verrà chiusa e quindi potrete andare e venire liberamente.)

Corridoio marrone sbarrato

Andate alla zona di Ricevimento 2 , ed uscite dalla

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

porta in fondo alla stanza. Sarete nel corridoio marrone sbarrato dove quattro zombie stanno aspettando per farvi la festa. Superateli o fateli fuori; troverete anche una pianta rossa. Seguite il corridoio fino alla fine ed entrate nella porta in fondo sul lato destro. Questa è la Sala per la Visione degli Interrogatori e ci troverete solo una Piccola Chiave sul tavolo.

Sala per la Visione degli Interrogatori
Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia alla vostra destra, aprendola con la Precint key "quadri". Sullo scaffale in fondo alla stanza c'è il Rook Plug (spinotto a forma di torre degli scacchi); troverete anche dei Cavi sul lato sinistro del tavolo ed uno Spray Medico su quello destro. Fate attenzione! Appena prenderete il Rook Plug, un licker irromperà dallo specchio ed atterrerà di fronte a voi. Tentate di evitarlo.
Questo è tutto per questa zona! Recatevi nella prima sezione del livello del seminterrato. Lasciate questa area e scendete per la Scalinata Est. Entrate nuovamente nella Stanza Del Ventilatore ed usate la Precint key "cuori" per sbloccare la porta chiusa. Vi trovate adesso nella Stanza con la Scatola dei Circuiti 2. Prendete i Cavi che avete precedentemente trovato ed usateli con la Scatola dei Circuiti; in questo modo abbasserete delle chiusure metalliche per impedire agli zombie di entrare in questa zona. Non scordatevi di prendere le piante verdi e scendete alla Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1
Appena arrivati in fondo alle scale sentirete abbaiare i cani. Attraversate il Tunnel Principale fino all'intersezione a T ed uccidete i tre cani rabbiosi. La migliore strategia è averceli sempre di fronte e sparare dopo che hanno ringhiato e stanno per spiccare il balzo. Uscite da questa stanza attraverso la porta grande.

Centrale Elettrica
Una pianta verde è immediatamente alla vostra sinistra. Girate attorno al macchinario al centro e prendete la mappa della Stazione di Polizia B1. Avvicinatevi al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete gli interruttori nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al dispositivo di sicurezza che legge le carte magnetiche.

Uscite dalla porta di metallo sporca e raggiungete il Percorso Esterno. A qualche passo dalla porta troverete una pianta rossa e pochi passi più avanti sarete attaccati da altri due cani; uno da davanti ed uno da dietro. La cosa migliore è raggiungere la botola che si trova alla fine del sentiero e scendere. Quando tornerete su i due cani si troveranno di fronte a voi e potrete farli fuori più facilmente.

Passaggio in Costruzione
Il Passaggio In Costruzione si trova sotto la botola. Vi consigliamo di entrare nella porta a sinistra e salvare il gioco. Uscendo non dimenticatevi di prendere il Nastro d'Inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Leon non ha niente da fare in questa sezione, quindi dirigetevi verso il Tunnel Principale della stazione di Polizia B1.

Ritorno alla Stazione di Polizia B1
Attraversate tutto il Tunnel Principale ed arriverete al Parcheggio Sotterraneo. Appena entrati incontrerete Ada Wong che si presenterà con una breve sequenza animata. Aiutatela a spostare il camioncino della S.W.A.T per poter accedere al Corridoio di Accesso al Blocco delle Prigioni.

Corridoio di Accesso al Blocco delle Prigioni
Di fronte al cancello metallico che trovate alla fine di questo corridoio, vedrete un tavolo con una scatola di munizioni per pistola. Proseguite fino ad entrare nel blocco delle prigioni e raccogliete la pianta verde e quella blu che si trovano nella prima cella vuota. Nell'ultima incontrerete Ben, con cui parlerete. Fuori dalla sua cella c'è un apribotole; prendetelo e andate verso l'altra porta di questa stanza per arrivare al Kennel. I due cani rinchiusi si libereranno nel momento in cui prenderete la pianta rossa. Per evitare di ritrovarvi in una spiacevole situazione, sparate al secondo cane quando è ancora in gabbia. Uccidete il rimanente e frugate nella sua cella per trovare una pianta blu (attezione: se lo uccidete prima non potrete entrare a prendere la pianta). Usate l'apribotole sul coperchio del tombino per entrare nella fogna.

Stazione di Controllo delle fogne
Dopo essere scesi, evitate i due ragni giganti che vi sbarrano la strada; potete anche sparargli, ma è meglio risparmiare munizioni. Salite le scale alla fine del tunnel e girate a sinistra per entrare nel Magazzino L. All'interno troverete una pianta blu, una cassa per oggetti ed una macchina da scrivere. Se avete un Nastro d'Inchiostro, salvate il gioco e poi entrate nella grande porta metallica a sinistra del magazzino. Quando uscite da questa stanza incontrerete nuovamente Ada; la solleverete nel condotto di ventilazione e lei striscerà verso la Stanza del Pozzo Nero. Poi prenderete il suo controllo.

Passerella
Uscite dalla stanza del pozzo nero verso la Passerella, qui incontrerete altri due cani, ma dovreste riuscire ad evitarli. Entrate nella porta a sinistra che vi porterà nella Sala con l'Enigma delle Casse.

Stanza con l'Enigma delle Casse.
Scendete la scala verso la piscina vuota dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro, salite sulle due casse di destra e spingete quella centrale in linea con quella che avete appena spostato. Fate la stessa cosa con l'ultima cassa e dovreste averle allineate su una linea retta. Risalite le scale ed attivate il pannello di controllo del sistema delle fogne, per riempire la piscina. Le casse si alzeranno fornendovi un passaggio per l'altra area di questa stanza dove troverete la Precint key "fiori".
Lasciando questa stanza non scordate di prendere la mappa appesa al muro vicino alla porta. Camminate verso la passerella ed andate nella zona con l'elevatore che vi porterà al Vicolo Cieco dove potrete fare scorta di munizioni per fucile. Tornate giù e, passando per la passerella, ritornate alla Stanza Del Pozzo Nero. Dopo la sequenza filmata riprenderete il controllo di Leon e sarete in possesso sia della Precint key "fiori" sia delle munizioni. Qui avete fatto tutto per ora, quindi tornate al tunnel principale della stazione di polizia B1.

Tenetevi pronti ad affrontare i due lickers e dopo averli uccisi usate la Precint key "fiori" per accedere alla Stanza delle Autopsie. In un armadietto all'estrema sinistra c'è una carta d'accesso rossa; fate attenzione ai cinque zombie che vi attaccano dopo averla presa! Si spera che abbiate molte munizioni perché non c'è via di fuga. Usate la carta d'accesso rossa nel meccanismo di sicurezza per sbloccare la porta dell'armeria.

Armeria
Appena entrati nella stanza prendete le munizioni per il fucile e quelle per la pistola. Se cercate nell'armadietto in fondo a sinistra, troverete la mitica mitraglietta ed un utilissimo zaino. Prendete tutto e salite le scale verso la stanza con la Scatola dei Circuiti 2.

Ritorno alla Stazione di Polizia
Dietro alle scale c'è la porta d'accesso agli alloggi che aprirete usando la Precint key "fiori". In fondo alla zona delle brandine troverete una Magnum ed il documento "Diario della sentinella". Non dimenticatevi di curiosare negli armadietti vicini al tavolo per trovare altre munizioni.

Tornate al Corridoio Marrone Sbarrato, dove si trova la Stanza degli Interrogatori. Grazie alla Precint key "fiori" potrete aprire la porta verde alla fine del corridoio. Questa è la Sala Conferenze.

Sala Conferenze
Prendete la pellicola B dal tavolo ed andate verso il forno che accenderete grazie al vostro fido accendino. Ora attivate le tre statue sul muro nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se non avrete sbagliato nulla, un ingranaggio d'oro cadrà giù dal quadro. Andate ora verso lo Spogliatoio che si trova al terzo piano assicurandovi di avere con voi la manovella.

Spogliatoio
Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la scala nell'ingresso principale. Non fatevi sorprendere dal licker che si trova qui. Salite la scala nella biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Questo vi condurrà al Corridoio Principale 3F, dove si trova l'entrata dello spogliatoio. Un altro licker vi attende ma potete riuscire a seminarlo senza troppi danni. Una volta negli spogliatoi usate la Manovella nel piccolo foro sul muro. Questo farà scendere una scala di legno che vi permetterà di accedere all'attico. Inserite il vostro Ingranaggio d'Oro nel macchinario che trovate; si aprirà una porta alla vostra destra dove troverete il Knight Plug (spinotto a forma di cavallo degli scacchi).

La porta conduce anche ad un vecchio scivolo polveroso di cui avrete bisogno per tornare al corridoio di accesso al braccio delle celle. Una sequenza animata vi mostrerà Ben attaccato da un mostro. Prima dell'orribile morte, l'amico di Ada vi consegnerà un documento. Dirigetevi verso il Kennel, proseguite giù per la botola e il Tunnel dei Ragni Giganti: arrivati al Magazzino L vi consigliamo di salvare il gioco. Preparatevi ad un duro scontro, controllate che le armi siano cariche e stringete i denti perché state per affrontare il nemico. Entrate nella grande porta metallica che conduce nella stanza a forma di H.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Stanza a forma di H
Affronterete il mostro che ha ucciso Ben. Non contento di fare solo schifo, si tramuterà in una enorme cosa a forma di lumaca e inizierà a strisciare verso di voi.
Scaricate su di lui il fucile o la mitraglietta e fate attenzione a quei disgustosi piccoli parassiti che vi salteranno addosso. Tentate di spararegli più che potete e dopo averlo ucciso andate verso l'altra porta della stanza. Qui userete i quattro spinotti (plug) a forma di scacchi. Scendete la scala per trovarvi nelle fogne B1 dove incontrerete di nuovo Ada. Uscite dalle porte della fogna e proseguite fino alla Stanza di Drenaggio. Alla fine del percorso non dimenticatevi di arrampicarvi per prendere le due piante blu. E' ora il momento di andare nella Sala di Controllo 2.

Sala di Controllo 2
Troverete un Nastro d'Inchiostro vicino alla macchina (a destra della cassa per oggetti). C'è un documento ("fax del responsabile delle fogne") sul tavolo centrale ed una scatola di munizioni per pistola nello scaffale marrone nell'angolo all'estrema destra. Spingete gli armadietti del muro di destra rivelando un passaggio che conduce al Magazzino Segreto. Scendete per la scala che troverete.

Fogne B2
Magazzino segreto
Per illuminare la stanza accendete la lampada, che si trova sul muro alla vostra destra, usando l'accendino. Sullo scaffale di fronte all'entrata troverete munizioni per la Magnum. Girate attorno lo scaffale per entrare nella seconda parte della stanza. Accendete un'altra lampada sul muro a sinistra e prendete i colpi per il fucile. Non c'è nient'altro qui, quindi tornate indietro fino alla Sala di Controllo 2.

E' ora di prendere l'ascensore per arrivare all'area chiamata Stanza dell'ascensore, ma prima di lasciare la sala non dimenticatevi lo spray medico che troverete nel vicino armadietto.

Stanza dell'Ascensore
Appena entrati nella stanza una donna misteriosa sparerà a voi e a Ada, ferendovi. Assumerete il controllo di Ada per inseguire la donna. Mentre percorrete il corridoio verso la prossima porta ricordatevi di prendere la mappa della zona delle fogne che pende dal muro. Uscite dal Passaggio per il Ventilatore Gigante.

Passaggio per il Ventilatore Gigante
Fate molta attenzione, state per fronteggiare due ragni giganti che sono molto veloci e in grado di sputare veleno; correte velocemente verso sinistra e salite le scale. Sarete ora nel Tunnel Infestato dagli Insetti; ancora una volta la migliore cosa da fare è correre il più velocemente possibile per raggiungere la scala.

Sala del Ponte 2F
Appena entrati nella stanza vi confronterete con la donna misteriosa che avete visto prima. In fondo alla stanza c'è una scala che vi porterà alla Stanza dei Rifiuti. Vi aspetta un altro filmato al cui termine riprenderete i controlli di Leon. Attraversate la Stanza dell'Ascensore e dirigetevi verso il passaggio per il Ventilatore Gigante. Svoltate a sinistra, passate la scala e prendete i colpi per fucile ed il Medaglione del Lupo. Ora concentratevi sull'eliminazione di quei fastidiosi ragni. Prendete il percorso a sinistra ed uscite attraverso la porta di metallo. (Nota: non riuscirete ad entrare nel tunnel degli insetti perché le ventole girano troppo velocemente).

Stanza della Cascata
In questa stanza vi aspettano altri due ragnoni. Evitateli salendo velocemente verso la prossima stanza: quella del Ponte F1. Se siete stati avvelenati lungo la strada, usate la pianta blu per curarvi. Usatene quanta ne volete perché è infinita. Avvicinatevi al trasmettitore di dati sulla pressione dell'olio e usate la manopola per valvole per abbassare il ponte; attraversatelo e prendete le due piante verdi senza dimenticare le munizioni per fucile ed un Nastro d'Inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Prima di lasciare la stanza, ricordatevi di risollevare il ponte con la manopola.

Tunnel dell'Alligatore
Raggiunto il Tunnel incontrerete Ada e sarete attaccati dall'alligatore gigante. Sembra molto più cattivo di quanto è, non preoccupatevi troppo. Correte verso la porta da dove siete entrati e attivate il pannello di controllo che si trova sulla parte sinistra del tunnel. Questo farà cadere una tanica di gas; arretrate di qualche passo ed aspettate. L'alligatore prenderà in bocca il cilindro di gas: sparate velocemente due colpi al cilindro e questo esploderà insieme all'alligatore.

Tornate dall'altra parte del tunnel ed attivate la serratura elettrica sul muro, aprendo così una porta. Sarete ora nella Stanza dei Rifiuti e nella parte destra troverete un Nastro d'Inchiostro. Guardate il filmato e proseguite sulla passerella metallica fino alla piccola stanza con il cadavere. Afferrate il Medaglione dell'Aquila ed il "Diario del responsabile della Fogna" ed uscite verso la cascata.

Fermare la Cascata
Una macchina di Identificazione è nella parte destra della stanza, vicino alla cascata. Inserite nella macchina il medaglione del Lupo e quello dell'Aquila per fermare la cascata. L'acqua sarà completamente drenata da questa zona delle fogne e voi avrete accesso alla passerella di legno.

Non c'è più niente da fare qui, procedete verso la stanza della funivia 1. Attivate l'energia sulla console ed entrate nella funivia dalla porta sul lato sinistro.

Fabbrica Abbandonata B1
Prendete la funivia fino alla stanza della funivia 2. Alla vostra sinistra c'è una pistola lanciarazzi, che potrete attivare con il vostro accendino; la pistola lancerà un razzo che illuminerà la stanza, permettendovi di prendere la chiave per l'armadio delle armi. Uscite e dirigetevi verso il Braccio a Y1.

Quattro zombie vi aspettano affamati; siate pazienti e girate lentamente gli angoli di questa stanza. Alla fine del braccio di sinistra troverete le parti di ricambio per il fucile. La biforcazione a destra conduce al Braccio a Y2. Anche qui ci saranno quattro zombie e alla fine della biforcazione di destra prenderete due piante verdi, mentre alla fine nella biforcazione di sinistra troverete una scala che vi condurrà al magazzino della fabbrica.

Fabbrica Abbandonata 1F
Nell'angolo a sinistra in fondo di questo magazzino troverete munizioni per il fucile e per la Magnum; uno spray medico è nell'armadietto a sinistra della porta, mentre un Nastro d'Inchiostro è vicino alla macchina da scrivere. Salvate il gioco perché state per affrontare un durissimo scontro.

Sala Trasporto 1
Troverete una scatola di proiettili per pistola nascosta dietro alle botti cadute, c'è anche una mappa della fabbrica sul muro. Prendete tutto ed entrate nel trasporto all'estremità della stanza. Correte in fondo al trasporto e prendete la Chiave del Pannello di Controllo, tornate fuori ed usatela. Questo abbasserà un trasporto per il Laboratorio B4, Sala trasporto 2. Mentre scendete, Ada sarà abbattuta e voi dovrete tornare fuori dal trasporto mobile per controllare la zona. Appena usciti, la forma mutata di William Birkin apparirà e vi attaccherà. Usate contro di lui il fucile modificato, rimanendo sempre a distanza di sicurezza dai suoi artigli.

Laboratorio B4
Appena arriverete, Claire porterà Sherry nella vicina Sala di Sicurezza.

Sala di Sicurezza
Sul frigorifero vicino al giaciglio di Ada c'è una pianta verde, se ne avete bisogno troverete proiettili per il fucile nell'armadietto in fondo alla stanza. Le pallottole per la Magnum sono sul tavolo a sinistra degli armadietti. Dall'altra parte della stanza, vicino alla macchina da scrivere, troverete un Nastro d'Inchiostro. Uscite ed andate nel corridoio all'estrema sinistra che porta al condotto principale. Qui troverete il sistema generale di interruttori dell'intero edificio. (Nota: quando tornerete alla Sala Trasporto 2, ci saranno ad aspettarvi cinque zombie senza pelle! Andate nel passaggio con la luce rossa, seguitelo fino al Passaggio di Sinistra e varcatene la porta).

Stanza dei Tentacoli
Questa stanza deve il suo nome ai tentacoli che spuntano dal condotto di areazione. Usate il Lanciafiamme (che si trova nell'armadio a destra della porta) contro di loro. Troverete un documento, il "Manuale di sicurezza del laboratorio" accanto allo schermo del computer che accenderete per attivare il sistema anti-B.O.W. Frugate nella tasca sinistra dei letti per trovare il nuovo documento chiamato "Registro degli addetti". Già che ci siete non dimenticate le piante blu Non c'è nient'altro di utile qui, quindi salite nel condotto di areazione.

Stanza dei Tentacoli 2
Appena entrerete in questa stanza dal condotto di ventilazione, due Lickers si affretteranno ad attaccarvi. Due caricatori di fucile sono nell'armadietto metallico in fondo alla stanza e sul tavolo c'è un Nastro d'Inchiostro. Vi troverete di nuovo nel Passaggio di Sinistra; seguitelo fino alla stanza del condotto principale, poi prendete il passaggio con le luci blu. Questo vi condurrà al Passaggio di Destra. Entrate nella stanza fredda alla fine di questo passaggio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Stanza Fredda
Una scatola di fusibili si trova sul piccolo scaffale nell'angolo in fondo alla stanza. Usateli nel terminale centrale del computer a destra. Ora avrete il fusibile da poter usare nel sistema di interruttori che si trova nel Condotto Principale. Non dimenticatevi di prendere lo spray medico sugli scaffali e ritornate al condotto principale per usare il fusibile. Ora le porte elettriche finora chiuse, si apriranno al vostro passaggio. La prima si trova nel Passaggio di Sinistra dove vi recherete. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali da uccidere col lanciafiamme. Una porta conduce alla stanza con la scala per B5; andateci, abbrustolite la creatura vegetale e scendete nel laboratorio B5.

Laboratorio B5

Stanza dell'uscita d'emergenza
Quando entrerete in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Lickers di cui uno vi attaccherà dal soffitto. Fateli fuori con il lanciafiamme e raccogliete le due piante verdi nella parte ampia della stanza. Andate nel centro di controllo; all'estremità sinistra del pannello, sotto gli schermi, troverete la mappa del laboratorio e, se ne avete bisogno, una cassa per oggetti. Dirigetevi nella zona adiacente la stanza del Moth gigante e passate la grande porta metallica per arrivare al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4
E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali gli zombie possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armadietto delle armi che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno troverete parti di ricambio per la Magnum. Cercate la carta d'accesso ai laboratori nella sezione grande di questa stanza; è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo. Uscite ed andate velocemente nella stanza del Moth gigante.

Stanza del Moth gigante
Per entrare dovrete usare la carta d'accesso ai laboratori inserendola nel pannello della porta. Preparate il lanciafiamme, c'è un Moth gigante che penzola dal muro. Spazzatelo via, fate fuori le schifezze vicino al terminale e digitate GUEST per entrare nel sistema. Il computer registrerà così le immagini delle vostre impronte; ora tornate fuori e salite al livello del Laboratorio B4.

Ritorno al Laboratorio B4
Andate al Passaggio di Destra ed aprite la porta automatica. Vi troverete davanti ad un'altra porta, ma per ora non preoccupatevi. Usate la carta d'accesso ai laboratori per entrare nella porta a sinistra e fate fuori velocemente gli zombie che incontrate. Sul letto di ospedale, a sinistra della porta, troverete un spray medico. Accendete la luce con l'interruttore posto sul lato sinistro della stanza vicino alle taniche. Dietro i letti potrete trovare il disco MO ed i colpi per la Magnum.

Evacuazione
E' tempo di abbandonare i Laboratori Umbrella. Correte nella stanza dove si trova la porta d'emergenza situata dopo il centro di controllo. Usate il disco MO sul pannello vicino all'enorme porta. Nota: se non avete salvato di recente, fatelo con la macchina da scrivere nel centro di controllo. Seguite il passaggio dietro a questa porta ed entrate nella sala dell'elevatore da trasporto.

Sala dell'elevatore da trasporto

Appena entrati inizierà un conto alla rovescia di cinque minuti. Per attivare l'elevatore da trasporto premete il bottone a destra della piattaforma. Quando lo farete, un William Birkin disgustosamente mutato scenderà giù dal soffitto. Dovrete tenerlo a bada fino all'arrivo dell'ascensore. Ha due differenti forme: la prima è molto facile da battere, la seconda è un osso duro vista l'abilità di saltare e muoversi molto velocemente. Tenetevi a distanza e scaricategli addosso le vostre munizioni più potenti; con pazienza e buoni riflessi dovreste riuscire ad eliminarlo prima dello scadere del tempo. Appena distruggerete William arriverà l'elevatore; prendetelo e dirigetevi verso il Treno per la Fuga. Correte avanti e partirà la sequenza finale.
Complimenti, avete finito il gioco A di Leon!

lista degli oggetti

ARMI

LA= Trovato nel gioco "A" di Leon
CA= Trovato nel gioco "A" di Claire

Pistola personalizzata
H&K VP70 Esplosione. VP70 con fondina di rifornimento. In grado di sparare 3 proiettili consecutivamente.
**Otterrete la pistola personalizzata combinando la pistola e i pezzi di ricambio della pistola.*

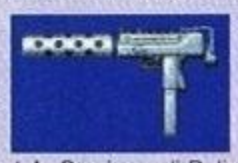
Fucile a Pompa
Remington M1 100-P. Usa proiettili di calibro 12. Più piccola di una standard M1 100 per via del suo tamburo tagliato.
LA: Area cittadina (Parte 1), Stanza 2, Stazione di Polizia 2F, Stanza 3

Fucile a Pompa personalizzato
Remington M1 100. M1 100 super equipaggiato semi-automatico. Il tamburo più lungo dà migliori risultati in esplosioni ravvicinate.
**Otterrete il fucile a pompa personalizzato combinando il fucile a pompa e i pezzi di ricambio del fucile a pompa.*

Coltello
Un coltello da combattimento. E' molto utile....
**Comincerete con quest'oggetto.*

Magnum
Desert Eagle 50A.E.
Una pistola magnum di grosso calibro. Utilizza potenti proiettili DOT50A.E.
Prodotta dalla IMI, Israele.
LA: Stazione di Polizia 1F, Stanza 18

Magnum personalizzata
D.E.50A. 10 inch.
Il tamburo da 10 inch è montato sul D.E.50A.E. Può sparare colpi più potenti DOT50A.E.
Otterrete la Magnum personalizzata combinando la Magnum e i pezzi di ricambio della Magnum


Mitraglietta
MAC11. Fabbricata dal Corpo Armamenti Militare.
Utilizza proiettili DOT 380
LA: Stazione di Polizia B1, Stanza 8.
CA: Stazione di Polizia B1, Stanza 8.

Rivoltella (ad una sola mano)
H&K VP70. Realizzata dalla H&K, Germania.
Monta proiettili parabelum da 9mm.
**Inizierete con questa pistola*

Balestra
Una potente balestra che veniva utilizzata per cacciare grossi animali.
CA: Area cittadina (Parte 1), Stanza 2

Lanciagranate
Lanciagranate M79.
Può montare vari tipi di proiettili. Il tamburo tagliato causa più rinculo.
Fabbricata in America
CA: Stazione di Polizia 2F; Stanza 3

Spark Shot
Fucile ad alto voltaggio per respingere gli animali sperimentali. Utilizza proiettili spark shot ed ha una gittata di 10 feet.
CA: Fattoria abbandonata B1, Stanza 3.

Lanciafiamme
Lanciafiamme a benzina chimica costruito dalla Umbrella Inc.
La benzina è alimentata da una piccola cartuccia.
LA: Laboratorio B4, Stanza 7.

http://www.oldgamesitalia.net/

PEZZI DI RICAMBIO DELLE ARMI

Pezzi di ricambio per pistola
Sembrano dei ricambi per pistola.
LA: Stazione di Polizia 2F, Stanza 4.

Pezzi di ricambio per fucile a pompa
Sembrano dei ricambi per fucili.
LA: Fattoria abbandonata B1, stanza 3.

Pezzi di ricambio per Magnum
Sembrano dei ricambi per Magnum
LA: Laboratorio B5, Stanza 5.

Munizioni

Proiettili per pistola
9X19 proiettili parabelum che posso essere utilizzati sia per H&K VP70 che il Browning HP.
**Disponibili in tutto il gioco*

Cartucce per fucile a pompa
Cartucce per fucili per Remington M1 serie 100.
**Disponibili in Leon "A" e Leon "B"*

Proiettili per Magnum
Proiettili DOT50A.E.
Pallottole Magnum per il Desert Eagle.
**Disponibili in Leon "A" e Leon "B"*

Dardi per balestra
Dardi compatti di ferro che possono essere usati con una balestra.
**Disponibili in Claire "A" e Claire "B*

Proiettili d'acido
Proiettili acidi per granate
Per la granata M79.
**Disponibili in Claire "A" e Claire "B*

Proiettili esplosivi
Proiettili - granata bearing
Utilizzabili su lanciagranate M79.
**Disponibili in Claire "A" e Claire "B*

Proiettili incendiari
Proiettili di fiamma per granate.
Per lanciagranate M79.
**Disponibili in Claire "A" e Claire "B*

OGGETTI SPECIALI

Accendino
Un accendino ad olio.
LA: Comincia con questo.
CA: Stazione di Polizia 2F, Stanza 7.

Manopola della valvola
Per aprire e chiudere le valvole.
LA: Area cittadina (Parte 2), Stanza 2.
CA: Area cittadina (Parte 2), Stanza 2.

Spinotto a forma di Re degli scacchi
Uno spinotto fatto a forma di pedina di Re.
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 12.

Spinotto a forma di Alfiere degli scacchi
Uno spinotto fatto a forma di pedina di alfiere.
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 5.

Spinotto a forma di Cavallo degli scacchi
Uno spinotto fatto a forma di pedina di cavallo.
LA: Stazione di Polizia 3F, stanza 2.

Spinotto a forma di Torre degli scacchi
Uno spinotto fatto a forma di pedina di torre.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 15.

Manovella (quadrata dopo che la esaminate)
La fine ha forma quadrata.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 12.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 12.

Medaglione dell'Unicorno
Qualcosa è inciso sul retro "Per favore guidami verso la purezza che in mia attesa è diventata pietra".
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 3.
CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 3.

Ingranaggio d'Oro
Sembra come un grande ingranaggio di un orologio.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 19.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 19.

Gioiello Rosso 1 (nome che cambia in "Cuore vergine" dopo che lo esaminate.)
Un gioiello rosso sangue della grandezza di un pugno.
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 1 - CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 1.

Gioiello Rosso 2 (cambia in "Cuore vergine" dopo che lo esaminate.)
Un gioiello rosso sangue della grandezza di un pugno.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 6
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 6.

Zaino
Quest'oggetto vi dà la possibilità di aggiungere due scompartimenti al vostro inventario.
LA: Stazione di Polizia B1, stanza 8.
CA: Stazione di Polizia B1, stanza 8.

Nastro d'Inchiostro
Con questo potete salvare i vostri progressi.
**Disponibile in tutto il gioco*

Pellicola A
Non possiamo dirvi cosa c'è dentro fino a quando non lo svilupperete.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 16.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 16.

Pellicola B
Non possiamo dirvi cosa c'è dentro fino a quando non lo svilupperete.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 19.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 19.

Cavi elettrici
Dei cavi elettrici da connettere ai piccoli dispositivi
LA: Stazione di Polizia, stanza 15.
CA: Stazione di Polizia, stanza 15.

Medaglione del Lupo
Vi è scolpito un lupo.
LA: Fogne B2, stanza 3.
CA: Fogne B2, stanza 7.

Medaglia dell'Aquila
Vi è scolpita un aquila.
LA: Fogne B1, stanza 4.
CA: Fogne B1, stanza 4.

Cassetta dei Fusibili
Una cassetta per i fusibili industriali. E' stata ideata per fusibili superconduttori.
LA: Laboratorio B4, stanza 5.
CA: Laboratorio B4, stanza 5.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fusibile Principale
Potete restituire potere al laboratorio grazie a questo.
LA: Laboratorio B4, stanza 5.
CA: Laboratorio B4, stanza 5.

Virus - G
Un oggetto viola in un stato gelatinoso.
LA: Laboratorio B4, stanza 4.

Bomba al Plastico
Ha abbastanza C4 da far saltare il muro, ma ha bisogno di un detonatore.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 16.

Detonatore
E' un detonatore a carica. E' inutile da solo.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 2.

Bomba e Detonatore
Con questo, potete spazzare via i rottami.
**Otterrete la Bomba e il Detonatore combinando la Bomba al Plastico e il Detonatore.*

Apriserrature
Con questa attrezzatura potete aprire le serrature.
**Lo avete dall'inizio con ambedue le Claire. Leon non lo ha mai.*

Pietra del Serpente
Una pietra di sei pollici con scolpito un serpente.
CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 5.

Pietra Blu 1
La metà di un animale è inciso sul frammento di questa pietra.
CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 12.

Pietra Blu 2
La metà di un animale è inciso sul frammento di questa pietra.
CA: Stazione di Polizia 3F, stanza 2.

Pietra del Giaguaro
Una pietra di sei pollici con un giaguaro su un lato.
** Otterrete questa combinando le due pietre blu.*

Pietra dell'Aquila
Una pietra di sei pollici con scolpita un aquila su un lato.
CA: Stazione di Polizia 1F, stanza 15.

Cartuccia del Vaccino
Usatela per creare il vaccino. Dovete cercare il vaccino base prima.
CA: Laboratorio B4, stanza 10.

Vaccino di Base
Cartuccia del vaccino ottenuto con l'attivatore.
CA: Laboratorio B4, stanza 10.

Vaccino
Con questo potete salvare Sherry.
CA: Laboratorio B5, stanza 5.

SALUTE

Pianta Verde
Pianta speciale che cresce nella regione della città di Racoon.
** Disponibile in tutto il gioco*

Pianta Blu
Pianta speciale che cresce nella regione della città di Racoon.
** Disponibile in tutto il gioco*

Pianta Rossa
Pianta speciale che cresce nella regione della città di Racoon.
** Disponibile in tutto il gioco*

Mistura di Erbe
Una mistura di due piante verdi.
** Disponibile in tutto il gioco*

Spray Medico
Vi renderà completamente le energie.
** Disponibile in tutto il gioco*

KEYS

Precinct Key (Quadri)
Ha la forma dei quadri.
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 12.
CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 12.

Precinct Key (Cuori)
Ha la forma dei cuori.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 2.
CA: Stazione di Polizia 2F, stanza 13.

Precinct Key (Fiori)
Ha la forma dei fiori.
LA: Stazione di controllo delle fogne, stanza 7.
CA: Stazione di controllo delle fogne, stanza 7.

Precinct Key (Picche)
Ha la forma dei picche.
LA: Stazione di polizia 1F, stanza 1.
CA: Stazione di polizia 1F, stanza 1.

Piccola chiave 1
La chiave di un tavolo.
LA: Stazione di Polizia 2F, stanza 7.

Piccola chiave 2
Sembra proprio uguale all'altra.
LA: Stazione di Polizia 1F, stanza 14.

Carta d'Accesso Blu
Apre la serratura elettronica del primo piano.
LA: Stazione di polizia 1F, stanza 2.
CA: Stazione di polizia 1F, stanza 2.

Carta d'Accesso Rossa
Apre il magazzino delle Armi
LA: Stazione di polizia B1, stanza 7.
CA: Stazione di polizia B1, stanza 7.

Chiave per l'Armadietto delle Armi
Una vecchia chiave con sopra il logo dell'Umbrella...
LA: Fabbrica abbandonata B1, stanza 2.
CA: Fabbrica abbandonata B1, stanza 2.

Carta d'Accesso al Laboratorio
Sembra proprio una carta d'accesso per il laboratorio.
LA: Laboratorio B5, stanza 5
CA: Laboratorio B5, stanza 5

Disco MO
Sulla targhetta c'è scritto "Per verifiche della stanza cargo".
LA: Laboratorio B4, stanza 10.
CA: Laboratorio B4, stanza 10.

Chiave del Pannello di Controllo "D" (il nome cambia in "Down Key" dopo che la esaminate)
La "D" è scolpita.
LA: Fabbrica abbandonata 1F, stanza 3- CA: Fabbrica abbandonata 1F, stanza 3.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

i segreti

Giocare i giochi "B"

Allora, avete finito il gioco usando sia Claire che Leon e starte cercando qualcosa in più da fare? Non preoccupatevi, in Resident Evil 2 ci sono altre due missioni che vi aspettano! Ecco come fare.

Ogni personaggio ha due gruppi di giochi, A e B. Quando finite il gioco con un personaggio, immediatamente avrete accesso al gioco B dell'altro personaggio; finire il gioco A di Leon vi farà accedere al gioco B di Claire e viceversa. Questo vuol dire che dovrete giocare il gioco per quattro volte prima di finirlo veramente.

Ma quali sono le differenze fra i giochi A e B? La maggior parte delle aree da visitare sono uguali, cambiano la posizione e la quantità di nemici e di oggetti. Se nel gioco A in una stanza ci sono tre zombie, nel gioco B probabilmente ce ne saranno sei! Inoltre, ricordate che il gioco iniziava sul lato sinistro della macchina della polizia distrutta? Bene, nei giochi B vi ritroverete dall'altro lato. Questo nuovo percorso attraverso le strade della città è più corto dell'originale e dovrete entrare nella Stazione di Polizia dalla porta del secondo piano invece che dall'ingresso principale.

Le differenze fra i due giochi consistono in un leggero cambiamento di trama e qualche segmento animato in più. Per esempio nel gioco B di Leon, incontrerete Ada allo stesso modo che nel gioco A, ma il loro destino sarà differente. In che modo? Lo dovrete scoprire da soli.

Come ottenere le Armi Segrete

Una delle cose più mitiche del primo Resident Evil era la possibilità di ottenere armi speciali finendo il gioco abbastanza velocemente. Erano estremamente potenti e con munizioni illimitate, potevate andare in giro per la casa facendo saltare in aria tutto ciò che incontravate.

Bene, queste armi sono tornate, anche se in RE2 è un po' più difficile ottenerle. Alla fine del gioco i vostri risultati saranno giudicati in base a diversi fattori come il tempo totale impiegato ed i salvataggi fatti. Se riuscite ad ottenere un voto da B in su, vi sarà dato un Lanciarazzi. Quando iniziate il nuovo gioco, guardate nella cassa porta oggetti. Troverete qui la vostra arma.

Dopo aver ottenuto il Lanciarazzi (di solito durante un gioco A), giocate al gioco B e se ottenete un altro punteggio "B" o uno superiore, verrete premiati con la mitragliatrice ed il fucile Gatling! Adesso potrete attraversare la Stazione di Polizia e fare un po' di danni. Se usate queste armi nel corso di una partita vedrete il vostro voto finale abbassarsi spaventosamente, quindi vi consigliamo di farne uso solo quando volete andare in giro a scaricare un po' di nervosismo su quei fastidiosi zombie!

Trovare i vestiti diversi

Davvero! Potete cambiarvi i vestiti, proprio come nel primo Resident Evil. Per farlo dovrete prima completare un gioco B con un punteggio totale di A o B. A gioco concluso, vedrete apparire uno schermo che vi mostrerà il vicolo fuori dalla stazione di polizia, ed un personaggio che non avete mai visto, un tipo speciale di zombie, e un messaggio che vi esorterà a dirigervi verso la stazione di polizia senza prendere alcun oggetto.

Quindi quello che dovete fare è iniziare un nuovo gioco, andare alla stazione di polizia senza prendere niente, fare economia di munizioni tentando di evitare il più possibile gli zombie. Quando arriverete nella zona all'esterno della stazione di polizia, accertatevi che lo zombie speciale sia nel vicolo. Entrate nella stazione e andate verso la cassa per oggetti in cui troverete una di quelle sfiziose Armi Speciali con munizioni

infinite. Uscite ed andate ad uccidere lo zombie nel vicolo; abbatterlo non sarà facile. Quando sarete sicuri che è morto, esaminatelo e prendete la chiave speciale. Andate nella Camera Oscura che usavate per sviluppare le varie pellicole. A sinistra della porta ci sono una serie di armadietti; apriteli con la chiave trovata sul Super Zombie e troverete un nuovo vestito.

Nota: Claire avrà un solo vestito, Leon due.

Personaggi segreti: Hunk e Tofu

Più giocherete a Resident Evil 2 più segreti scoprirete! Se riuscirete a superare i giochi A e B di uno stesso personaggio con un punteggio di A in ambedue i casi, sarete ricompensati con una gradita sorpresa, dopo aver salvato la partita potrete rigiocare con un nuovo personaggio chiamato Hunk. E' un membro della Umbrella S.W.A.T. assegnato alla ricerca del virus G. Lo scopo della sua missione è arrivare alla pista per elicotteri iniziando dalle scale della Fogna B1. Non crediate che sia una cosa semplice come sembra. Ogni stanza conterrà quintali di nemici ed avrete solo due misture di piante per curarvi. Fortunatamente, Hunk è armato con pistola, fucile e Magnum che possono essere di qualche aiuto. Buona fortuna, ne avrete bisogno.

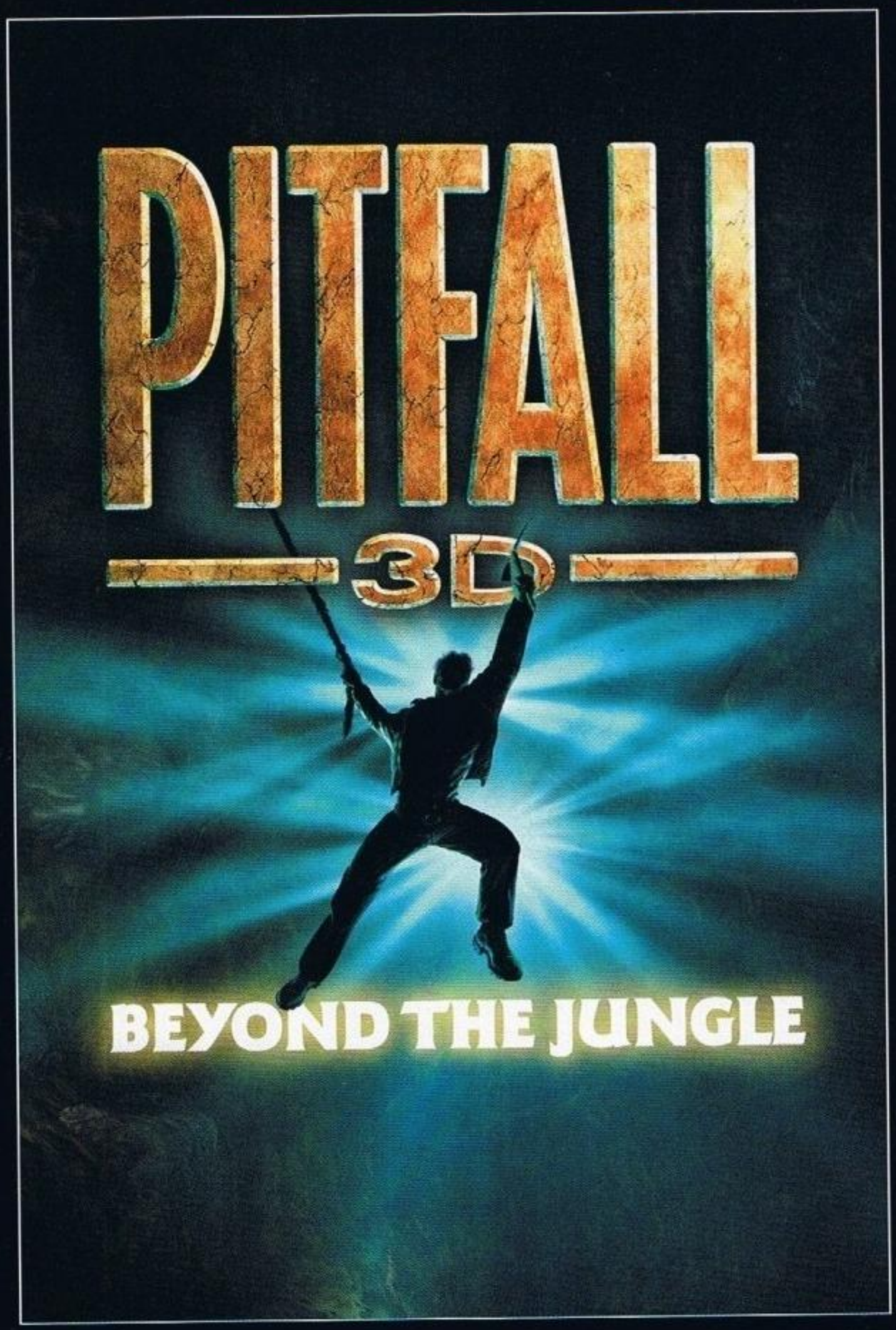
Se riuscite a finire il gioco sei volte (A, B, A, B, A, B) e riuscite a prendere tutte le armi, i costumi, e trovate tutte le aree "segrete", apparirà uno schermo bonus dove potrete giocare nel ruolo di Tofu, un tipo veramente singolare paragonato all'atmosfera cupa ed inquietante di Resident Evil 2.

Tofu non è altro che un enorme pezzo dell'omonimo formaggio di soya tanto caro ai giapponesi. La sua missione è la stessa di Hunk, quindi dovrete superare un numero infinito di nemici per arrivare alla pista degli elicotteri. Il problema è che Tofu non è dotato di alcuna potenza di fuoco. Avrà solo un coltello e qualche pianta per potersi guarire, quindi immaginatevi quanto sarà duro attraversare la Stazione di Polizia! Una volta ottenuto Tofu però, potrete darvi un po' di pacche sulle spalle perché siete riusciti a vedere tutto ciò che Resident Evil 2 ha da offrire... FORSE!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr. Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

HALIFAX

www.halifax.it

- 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JLA n.4

IN EDICOLA IL 10/4/98

L. 3500

BATMAN n.67

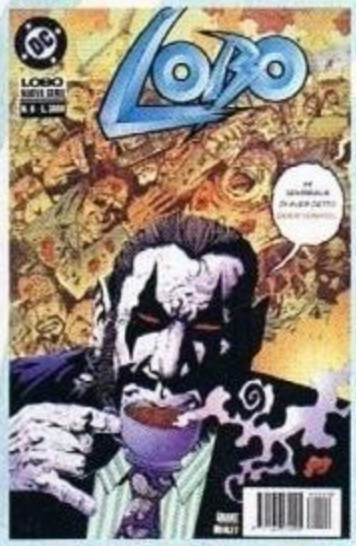
IN EDICOLA IL 10/4/98

L. 3800

SUPERMAN n.106

IN EDICOLA IL 13/4/1998

L.3800

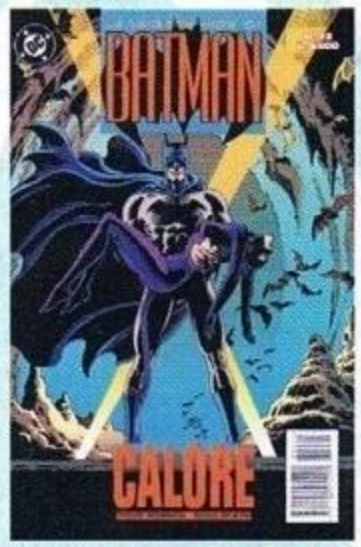


LOBO n.9

IN EDICOLA IL

25/4/1998

L.3800



LE LEGGENDE DI BATMAN n.22

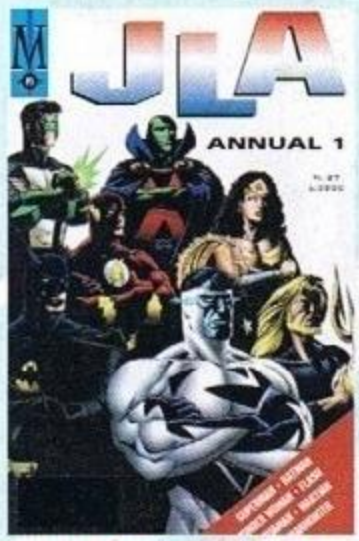
IN EDICOLA IL 15/4/1998

L.8900

SUPERMAN n.107

IN EDICOLA IL 29/4/1998

L.3800



PLAY MAGAZINE n.27

IN EDICOLA IL 20/4/1998

L.3800

COOL COMICS FOR COOL PEOPLE

PLAY PRESS PUBLISHING

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bloody Roar

Bloody Roar è uno dei migliori picchiaduro che ci siano passati tra le mani negli ultimi tempi. Oltre a una grande varietà di mosse dovrete padroneggiare il gioco anche sotto l'aspetto strategico. In questa guida non solo abbiamo incluso tutte le mosse degli otto personaggi, ma anche un po' di trucchi e tecniche per sconfiggere i vostri avversari. Vi mostreremo inoltre come sbloccare le opzioni nascoste, che rendono il gioco ancora più bello.

Nota: Questa guida è stata scritta per la versione giapponese e alcune cose, come i nomi dei personaggi, possono differire dalla versione italiana.

Lista delle mosse

Mosse comuni

I personaggi di *Bloody Roar* hanno molte mosse in comune. Per non essere presi di sorpresa vi consigliamo d'imparare bene le tecniche "aeree".

Mosse base

Slancio in avanti ..... →, →
Corsa ..... →, Tenere premuto →
Slancio indietro ..... ←, ←
Abbassarsi ..... ↓, Tenere premuto ↓
Lancio (avversario in piedi) ..... □ + X
Lancio (avversario accovacciato) ..... ↓ + □ + X
Atterrare in piedi quando si è colpiti in aria ..... □ + X (saltando)
Saltare sull'avversario (solo in forma animale) ..... ↑ + □/X/○
Colpire l'avversario a terra ..... ↓ + □/X/○

Attacchi aerei

Slam sopra la testa (in aria) ..... → + □/← + □
Calcio e rollata all'indietro (in aria) ..... → + X
Calcio indietro e rollata in avanti (in aria) ..... ← + X
Pugno basso (prima di atterrare) ..... ↓ + □
Spazzata (prima di atterrare) ..... ↓ + X

Fox

Mosse

Pugno alto ..... □
Slash medio ..... → + □
Slash medio verso l'alto ..... ↘ + □
Pugno basso ..... ↓ + □
Doppio slash basso ..... ↙ + □
Slash girato verso l'alto ..... ← + □
Calcio alto X
Calcio alto potenziato ..... → + X
Calcio medio ..... ↘ + X
Calcio basso ..... ↓ + X
Spazzata ..... ↙ + X
Calcio rotante roundhouse ..... ← + X
Calcio flip ..... ↑ + X
Calcio catwheel ..... ↗ + X

Beast Mode

Calcio medio ..... ○
Stoccata ..... → + ○
Colpo Forte basso ..... ↘ + ○
Colpo Forte di rovescio basso ..... ↓ + ○
Calcio sacrifice ..... ↙ + ○
Slash di rovescio girato ..... ← + ○

Girati dalla parte opposta

Pugno girando ..... □
Pugno basso girando ..... ↓ + □
Calcio violento X
Spazzata girata ..... ↓ + X
Smash girato sopra la testa ..... ○
Spazzata ..... ↓ + ○

Mosse speciali

Triplo strike ..... ↓ ↘ → + □
Power strike ..... ↓ ↙ ← + □
Calcio crescente ..... ↓ ↘ → + X
Calcio girato da dietro ..... ↓ ↙ ← + X
Slash caricato ..... ↓ ↘ → + ○
Rollata all'indietro ..... ↓ ↙ ← + ○
Attacco (dopo aver ruotato) ..... ○

Attacchi In movimento

Slash di rovescio correndo ..... Correte + □
Calcio flip correndo ..... Correte + X
Testata volante ..... Correte + ○
Stoccata ..... →, → + □
Ginocchiata ..... →, → + X
Slam rollato ..... →, → + ○
Calcio handspring all'indietro ..... ←, ← + ○

Long

Mosse

Pugno alto ..... □
Pugno alto rovesciato ..... → + □
Pugno basso girato ..... ↘ + □
Pugno basso ..... ↓ + □
Uppercut basso ..... ↙ + □
Doppio colpo potente di palmo ..... ← + □
Colpo alla testa saltato ..... ↑ + □
Calcio alto con la gamba dietro X
Roundhouse saltato ..... → + X
Calcio medio ..... ↘ + X
Calcio basso ..... ↓ + X
Spazzata ..... ↙ + X
Calcio crescente girato ..... ← + X
Calcio roundhouse saltato rovesciato ..... ↑ + X

Beast Mode

Slash alto ..... ○
Slam rovesciato di gamba ..... → + ○
Doppio slash di piede ..... ↘ + ○
Colpo basso ..... ↓ + ○
Colpo di gamba rovesciato ..... ↙ + ○
Calcio in alto rovesciato ..... ← + ○
Calcio flip ..... ↑ + ○

Girati dalla parte opposta

Gomitata girando ..... □
Colpo girato ..... ↓ + □
Calcio roundhouse girato X
Spazzata rovesciata ..... ↓ + X
Slam di spalle ..... ○
Slash basso ..... ↓ + ○

Mosse speciali

Pugno saltando avanti ..... ↓ ↘ → + □
Gomitata potenziata ..... ↓ ↙ ← + □
Doppio calcio saltato ..... ↓ ↘ → + X
Caduta di testa ..... ↓ ↙ ← + X
Lancio con pugno ..... ↓ ↘ → + ○
Caduta di terremoto ..... ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento

Pugno caricato ..... Correte + □
Calcio volante ..... Correte + X
Rollata volante ..... Correte + ○
Slancio di gomito ..... →, → + □
Spazzata avanzando ..... →, → + X
Uppercut con stoccata ..... →, → + ○
Carica alle spalle con flip all'indietro ..... ←, ← + ○

Bakuryu

Mosse

Pugno alto ..... □
Colpo di rovescio girato ..... → + □
Pugno turbine ..... ↘ + □
Pugno basso ..... ↓ + □
Slash basso ..... ↙ + □
Slash di rovescio ..... ← + □

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Flip sopra l'avversario ↑ + □
Calcio alto X
Calcio alto in avanti → + X
Calcio di stinco ↘ + X
Calcio basso ↓ + X
Spazzata ↙ + X
Calcio laterale ← + X
Calcio flip ↑ + X

Beast Mode

Colpo alto ○
Pugno con stoccata → + ○
Scivolata ↘ + ○
Colpo basso ↓ + ○
Uppercut ↙ + ○
Slash sopra la testa ← + ○
Smash saltato sopra ↑ + ○

Girati dalla parte opposta

Colpo alto □
Colpo basso ↓ + □
Roundhouse girato X
Spazzata ↓ + X
Slash girando ○
Strisciare via ↓ + ○

Mosse Speciali

Lancio in aria ↓ ↘ → + □
Colpo di palmo potenziato ↓ ↙ ← + □
Teletrasporto dietro l'avversario ↓ ↘ → + X
Calcio teletrasportato ↓ ↙ ← + X
Lancio impalato ↓ ↘ → + ○
Uppercut devastante ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento

Super-spazzata Correte + □
Calcio in corsa saltato Correte + X
Attacco in tuffo Correte + ○
Doppio palmo →, → + □
Calcio crescente →, → + X
Doppio pugno →, → + ○
Spazzata saltata ←, ← + ○

YUGO

Mosse

Pugno alto □
Pugno medio (forte) → + □
Pugno medio (debole) ↘ + □
Pugno basso ↓ + □
Pugno basso girato ↙ + □
Rovescio girato ← + □
Gomitata saltata ↑ + □
Calcio alto X
Calcio axe → + X
Calcio medio ↘ + X
Calcio basso ↓ + X
Spazzata ↙ + X
Calcio roundhouse ← + X
Roundhouse saltato ↑ + X

Beast Mode

Spazzata media ○
Doppio slash saltato → + ○

Slash basso ↘ + ○
Attacco ascendente ↓ + ○
Kick-out basso ↙ + ○
Spazzata di mano girata ← + ○
Calcio flip ↑ + ○

Girati dalla parte opposta

Pugno alto girando □
Pugno basso girando ↓ + □
Calcio ruotato X
Spazzata ↓ + X
Zampata girando ○
Calcio handspring crescente ↓ + ○

Mosse Speciali

Gomitata caricata ↓ ↘ → + □
Power uppercut ↓ ↙ ← + □
Ginocchiata saltando ↓ ↘ → + X
Calcio flip all'indietro ↓ ↙ ← + X
Dilaniare la faccia dell'avversario ↓ ↘ → + ○
Salto indietro ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento

Spallata Correte + □
Scivolata in corsa Correte + X
Calcio somersault Correte + ○
Uppercut saltato →, → + □
Ginocchiata →, → + X
Smash →, → + ○
Slash basso girando intorno ←, ← + ○

GADO

Mosse

Pugno alto □
Gomitata → + □
Pugno medio ↘ + □
Pugno basso ↓ + □
Pugno di rovescio ↙ + □
Gomitata girata ← + □
Chop saltato ↑ + □

Calcio alto X
Ginocchiata → + X
Calcio roundhouse medio ↘ + X
Calcio basso ↓ + X
Spazzata ↙ + X
Calcio roundhouse rovesciato ← + X
Calcio verticale ↑ + X

Beast Mode

Colpo violento ○
Pugnalata → + ○
Colpo a doppi artigli ↘ + ○
Slash basso ↓ + ○
Spazzata ↙ + ○
Calcio roundhouse rovesciato ← + ○
Calcio flip ↑ + ○

Girati dalla parte opposta

Rovescio girato □
Pugno basso ↓ + □
Calcio indietro X
Spazzata ↓ + X
Calcio verticale rovesciato ○
Slash basso ↓ + ○

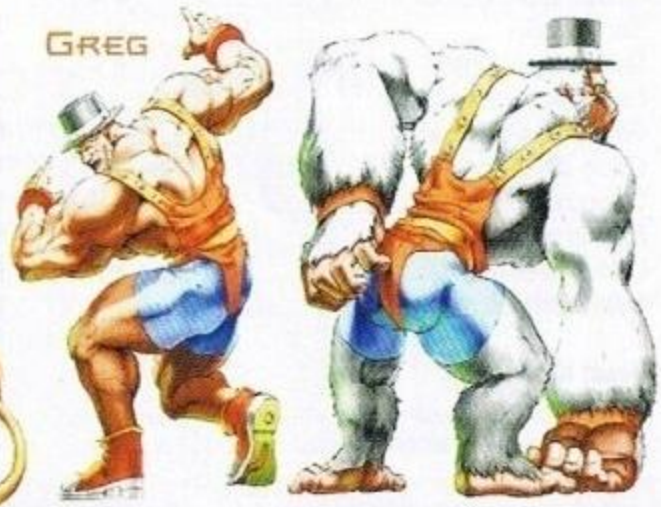
Mosse speciali

Doppio colpisci e sbatti ↓ ↘ → + □
Pugno potenziato ↓ ↙ ← + □
Doppio calcio axe ↓ ↘ → + X
Triplo calcio potenziato ↓ ↙ ← + X
Strappo del collo ↓ ↘ → + ○
Slash uppercut ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento

Presa in corsa Correte + □
Scivolata in corsa Correte + X
Tuffo in corsa Correte + ○
Spallata →, → + □
Calcio crescente →, → + X
Testata →, → + ○
Doppio smash ←, ← + ○

GREG



Mosse

Pugno alto □
Pugno duro → + □
Pugno medio ← + □
Colpo basso ↓ + □
Rovescio medio ↙ + □
Doppio colpo ← + □
Strike saltato ↑ + □
Calcio alto X
Calcio hop → + X
Calcio basso ↘ + X
Calcio allo stinco ↓ + X
Calcio basso ↙ + X
Scalciata ← + X
Calcio saltato ↑ + X

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Beast Mode
Colpo violento in faccia ..... ○
Rovescio ..... → + ○
Due pugni a martello ..... ↘ + ○
Colpo violento basso ..... ↓ + ○
Doppio pugno ..... ↙ + ○
Schiaffo ..... ← + ○
Doppio sollevamento ..... ↑ + ○

Girati dalla parte opposta
Diretto in faccia ..... □
Pugno basso ..... ↓ + □
Calcio crescente X
Spazzata ..... ↓ + X
Rovescio girato ..... ○
Pugno potenziato basso ..... ↓ + ○

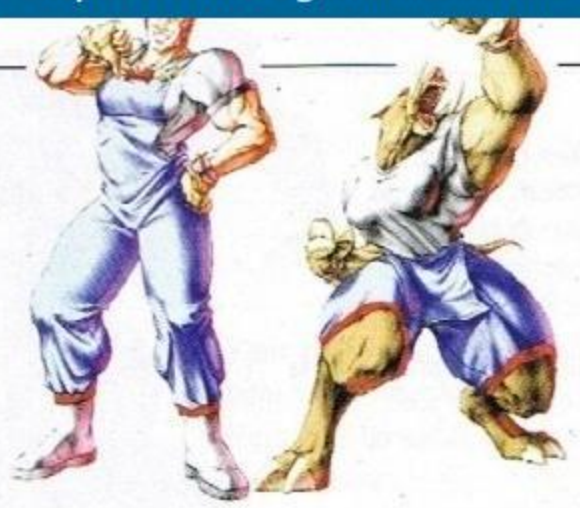
Mosse speciali
Lancio girato ..... ↓ ↘ → + □
Colpo wind up
(tieni premuto □ per caricare) ..... ↓ ↙ ← + □
Lancio dell'orso ..... ↓ ↘ → + X
Calcio potenziato ..... ↓ ↙ ← + X
Lancio con presa e triplo slam ..... ↓ ↘ → + ○
Lancio per i capelli ..... ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento
Tuffo a terra ..... Correte + □
Calcio verticale volante ..... Correte + X
Slam allo stomaco in corsa ..... Correte + ○
Pugno giù ..... →, → + □
Calcio saltato ..... →, → + X
Pugno allo stomaco ..... →, → + ○
Capriola all'indietro ..... ←, ← + ○

Mitsuko

Mosse
Pugno alto ..... □
Uppercut ..... → + □
Pugno verso l'alto ..... ↘ + □
Pugno basso ..... ↓ + □
Smash sopra la testa ..... ↙ + □
Slam doppio ..... ← + □
Slam doppio saltato ..... ↑ + □
Calcio alto X
Ginocchiata ..... → + X
Calcio allo stinco ..... ↘ + X
Calcio basso ..... ↓ + X
Doppio calcio squat ..... ↙ + X
Calcio indietro ..... ← + X
Calcio verticale ..... ↑ + X

Beast Mode
Testata ..... ○
Testata con avanzamento ..... → + ○



Sollevamento di corna ..... ↘ + ○
Sollevamento di spalle ..... ↓ + ○
Carica bassa ..... ↙ + ○
Testata caricata ..... ← + ○
Sollevamento potente ..... ↑ + ○

Girati dalla parte opposta
Sollevamento di rovescio ..... □
Pugno basso ..... ↓ + □
Attacco salta indietro X
Spazzata ..... ↓ + X
Calcio stomp ..... ○
Colpo violento basso ..... ↓ + ○

Mosse speciali
Slam di soffocamento ..... ↓ ↘ → + □
Slash potenziato ..... ↓ ↙ ← + □
Frankensteiner ..... ↓ ↘ → + X
Stop terremoto ..... ↓ ↙ ← + X
Presa con le corna ..... ↓ ↘ → + ○
Testata multipla
(premere ○ per dare colpi ripetuti) ..... ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento
Spallata ..... Correte + □
Calcio verticale in corsa ..... Correte + X
Testata in tuffo ..... Correte + ○
Pugno girato ..... →, → + □
Calcio in avanti ..... →, → + X
Testata ..... →, → + ○
Incornata con sollevamento ..... ←, ← + ○

Alice

Mosse
Pugno alto ..... □
Slash forte ..... → + □
Pugno medio ..... ↘ + □
Pugno basso ..... ↓ + □
Pugno rotante alle gambe ..... ↙ + □
Pugno medio ..... ← + □
Attacco alla testa saltato ..... ↑ + □
Calcio alto X
Calcio flip in avanti ..... → + X
Calcio allo stinco ..... ↘ + X
Calcio basso ..... ↓ + X
Calcio alle gambe girato ..... ↙ + X
Calcio roundhouse rovesciato ..... ← + X
Calcio crescente ..... ↑ + X

Beast Mode
Colpo in avanti ..... ○
Gomitata saltata ..... → + ○
Calcio basso sacrificio ..... ↘ + ○
Pugno basso ..... ↓ + ○
Calcio basso girato ..... ↙ + ○
Stomp in faccia ..... ← + ○
Calcio flip in avanti ..... ↑ + ○

Girati dalla parte opposta
Pugno in faccia ..... □
Pugno basso ..... ↓ + □
Roundhouse X
Spazzata ..... ↓ + X
Calcio stomp ..... ○
Colpo violento basso ..... ↓ + ○

Mosse speciali
Attacco rotante ..... ↓ ↘ → + □
Super attacco medio ..... ↓ ↙ ← + □
Capriola girata ..... ↓ ↘ → + X
Calcio flip ..... ↓ ↙ ← + X
Salto sul petto ..... ↓ ↘ → + ○
Super calcio flip ..... ↓ ↙ ← + ○

Attacchi In movimento
Slam alle spalle ..... Correte + □
Attacco in scivolata ..... Correte + X
Calcio flip correndo ..... Correte + ○
Colpo basso veloce ..... →, → + □
Ginocchiata veloce ..... →, → + X
Calcio crescente ..... →, → + ○
Ritirata e attesa (premere ○ per l'uppercut) ←, ← + ○

trucchi

Modo per le Teste Grosse
Tenete premuto L2 quando scegliete il vostro personaggio per attivare i soliti capoccioni.

Modo Bambini
Tenete premuto R2 quando scegliete il vostro personaggio per avere i personaggi piccoli.

Replay Infiniti
Tenete premuto Select durante il colpo finale per avere più replay.

▲ La cosa più strana dei capoccioni è che Long somiglia a John Travolta.

▲ Non c'è niente di meglio di un picchiaduro in cui poter deformare i propri personaggi.

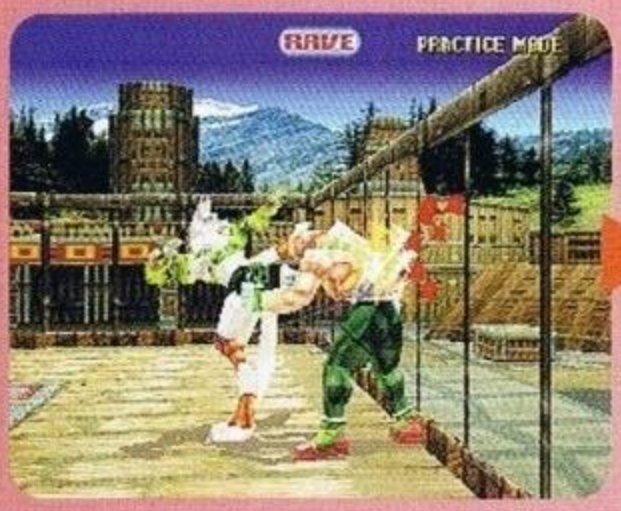
▲ Potrete vedere il vostro avversario essere sconfitto tante volte quanto volete con il replay infinito!

http://www.oldgamesitalia.net/

alcune strategie di base

L'Arte della Destrezza

In molte delle mosse di *Bloody Roar* l'avversario viene lanciato in aria: ecco cosa potete fare prima che torni giù.



▲ **Il posto migliore dove dare prova di destrezza è contro un muro. Prima di tutto un paio di mosse per divertirsi...**

▲ **poi colpite più seriamente il vostro avversario e lanciatelo in aria con una mossa potenziata...**

▲ **per finire atterratelo con un altro attacco mentre scende!**

Il Beast Rave

Quando siete nel Beast Mode, premete △ per entrare nel Beast Rave Mode. In questo modo sarete più in movimento e molte delle vostre mosse impiegheranno meno tempo a ricaricarsi, anche se in questo modo tornerete allo stato umano più velocemente.

▲ **Entrare nel Beast Rave Mode vi lascerà vulnerabili per alcuni istanti...**

▲ **ma per le mosse super in movimento che potrete eseguire vale la pena di rischiare!**

Il Contrattacco

Tecnicamente in *Bloody Roar* non ci sono contrattacchi, ma esiste un piccolo trucco per schivare e colpire l'avversario. Quando venite attaccati, premete → immediatamente e il vostro personaggio farà un passo di lato e sarà pronto a un fulmineo contrattacco di sorpresa.

▲ **Fate un passo di lato e attaccate l'avversario che vi viene addosso.**

il menu delle opzioni speciali

In questo menu appaiono delle opzioni speciali all'inizio nascoste. Ogni volta che raggiungete un certo obbiettivo ne viene sbloccata una nuova. Ecco il modo per attivare le opzioni speciali di *Bloody Roar.*

Opzioni	Come realizzarle
Big Arm Type	Finire con nessun continue
No Gauge Mode	Finire con Yugo
Camera Mode	Finire con Alice
No Lighting Mode	Finire con Long
No Guard Mode	Finire con Gado
No Wall Mode	Finire con Mitsuko
Wall Display Off	Finire con Fox
Vitality Recover	Finire con Bakuryu
Small Stage	Finire con Greg
Big Stage	Andare oltre 10 avversari nel survival mode
Afterimage Mode	Finire il gioco al livello 4 con tutti i personaggi
Sailor Alice	Finire con Alice al sesto livello di difficoltà senza continue

▲ **Potete cambiare la camera così da poter guardare esattamente da dietro di voi o da dietro l'avversario.**

▲ **Senza muri, l'arena diventa molto più pericolosa.**

▲ **L'Afterimage Mode sembra molto divertente, ma quasi impossibile da raggiungere.**

▲ **Dopo aver raggiunto ogni obiettivo si scopre una nuova opzione.**

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Marvel Superheroes

Le Provocazioni dei Personaggi

I gesti di sfida dei combattenti aggiungono molto a un picchiaduro e anche gli eroi di Marvel Superheroes hanno i loro. Ogni volta che durante un combattimento schiacciate ↓, ↓, SELECT, il vostro personaggio schernirà il suo avversario. Vi consigliamo di usare questa abilità mentre giocate contro un vostro amico, lo umilierete.

▲ Le espressioni aggiungono molta personalità ai personaggi. Hulk qui dice "Let's rock!"

Crash Bandicoot 2

Vite Extra

Questo codice è già in giro da un po', ma se non ne avete sentito parlare vi potrebbe essere utile. Nella seconda warp room trovate un cucciolo di orso molto carino, se gli saltate sulla testa per un bel po', potrebbe darvi 10 vite extra..

▲ Come è caruccio! Se gli saltate sulla testa per un bel po' (che non è proprio una cosa carina da fare), vi darà 10 vite extra.

▲ Dovete saltare per un bel po', ma è un questione di fortuna se vi dà le vite oppure no! Lo potete fare una sola volta, per cui tenetene conto!

Mortal Kombat Mythologies

Errori Mortali

Nascosti nel gioco ci sono una serie di sequenze interrotte da errori degli attori delle sequenze filmate. Questa è la parte più divertente del gioco. Sfortunatamente però, sono molto difficili da trovare e solo i migliori maestri di MK ci riusciranno. Dopo aver conquistato Shinnok, dovrete affrontare il suo alter ego, il Big Ugly Monster (BUM), e l'unica mossa che lo colpisce è il Polar Blast. Usate questo attacco speciale e ricaricate il vostro potere con un urna; il tutto va ripetuto per cinque volte. Vi serviranno almeno quattro urne, così dovrete fare attenzione a non usarne nessuna durante il livello Earth. Dopo aver battuto BUM uscite dalla porta, e dopo i titoli finali vedrete queste scene di errori extra.

▲ Avete bisogno di almeno quattro urne per battere BUM.

▲ Quan Chi sembra molto più amichevole quando ride.

▲ Sub Zero dice la battuta e la ragazza si mette a ridere.

Mettete le urne nell'inventario

Se non avete abbastanza urne nell'ultimo livello, inserite la password NXCVSZ per farle apparire nel vostro inventario.

▲ Inserite la password nello schermo e prendetevi le urne. E' fondamentale per vedere gli spezzoni finali.

1000 vite

Bene ora siete immortali. Per avere 1000 vite inserite la password: GTTBHR.

◀ Dopo aver inserito la password delle 1000 vite lo schermo dirà che ne avete 9, ma il numero non decrescerà mai.

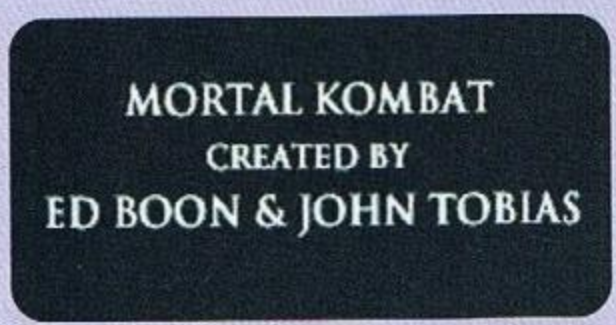
Saltate all'ultimo livello!

Per saltare direttamente all'ultimo livello con l'esperienza al massimo, usate la password: ZCHRRY. Imbroglioni!

▲ Dopo aver inserito la password, tutti i poteri di Sub Zero saranno disponibili nell'ultimo livello.

Titoli di Coda

Se volete vedere i titoli finali senza errori, inserite la password CRVDTS.



▲ Inserite questa password sullo schermo e vedrete i nomi di quelle menti contorte all'origine di questo *MK Mythologies*.

http://www.oldgamesitalia.net/

Micro Machines

Un sacco di micro-codici

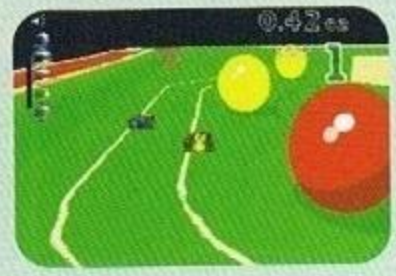
Micro Machines è molto divertente, e con questi codici sarà ancora più difficile mollarlo!

Codici di gioco

Dopo aver messo il gioco in pausa inserite questi codici; un segnale acustico vi confermerà se ci siete riusciti.

Gli avversari sono più lenti: ○, △, □, X, ○, △, □, X.

Visuale dietro la macchina: ←, →, □, ○, ←, →, □, ○.



◀ **Saranno felici coloro che odiano la visuale dall'alto. La visuale da dietro la macchina è comoda e dà più l'impressione della corsa.**

Cambiare le macchine in oggetti:

↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

◀ **Con questa opzione potete guidare ogni sorta di oggetto, come un cartone di succo d'arancia! Ogni volta che inserite il codice ottenete un altro oggetto. Divertente anche se inutile.**

Doppia velocità: □, X, ○, □, △, X, X, X, X.

Modo Bouncy (salterino): □, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.

▶ **Col Bouncy Mode ogni salto è più alto del doppio rispetto al normale.**

▲ **Inserite il codice delle nove vite e iniziate la gara.**

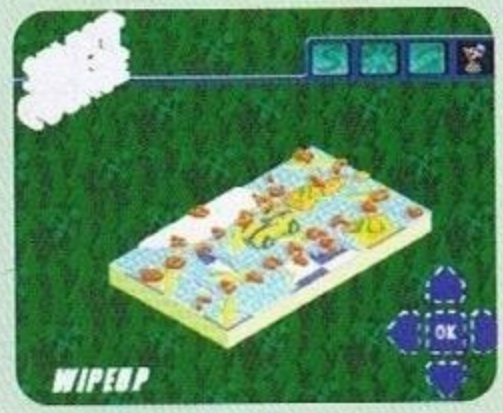
Nove vite

Iniziate un nuovo Challenge Game a un giocatore e cambiate il nome del vostro personaggio in CATLIVES. Avrete nove vite invece che le solite tre.

Scelta del Percorso nel Modo Multiplayer

Iniziate una partita a più giocatori e inserite GIMMEALL al posto del vostro nome, avrete così la possibilità di scegliere il percorso su cui gareggiare.

▶ **Ora potete sfidare i vostri amici su ogni percorso!**



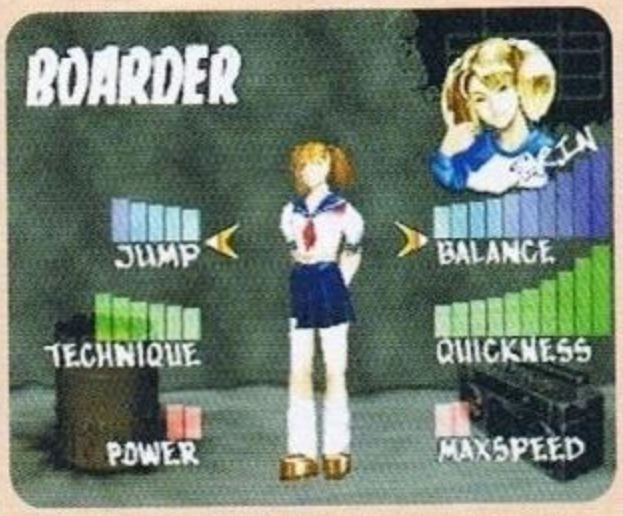
Cool Boarders 2

Cambiate i vestiti di Cindy e Irin

▲ **Inserite il codice dei vestiti sullo schermo dopo aver scelto l'opzione Competition.**

Ringraziamo un nostro lettore per aver scoperto questo codice nascosto che permette di avere dei vestiti extra per i due personaggi femminili. Stavamo cercando questo codice da un po', perché ne avevamo uno simile per la versione giapponese e sapevamo che ce ne doveva essere uno anche per quella americana. Per avere i nuovi costumi andate al Main Menu ed evidenziate Competition, poi premete: ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2. L'annunciatore dirà "Here we go!" ogni volta che premete R1 o R2. Le nuove uniformi saranno disponibili in ogni modalità di gioco eccetto per Competition.

▲ **Perché qualcuno dovrebbe snowboardare vestito con un body di pelle? Non lo sappiamo però è molto interessante, ed ha anche una tutina sexy che la fa sembrare una ballerina.**



▲ **Il nuovo costume di Irin è da scolaretta, ne ha tre di colori diversi.**

STREET FIGHTER COLLECTION

Personaggi Segreti

Evil Ryu

Posizionate il cursore su Ryu nell'apposito schermo di selezione personaggi. Premete START due volte e il gioco è fatto.

Super Akuma

Posizionate il cursore su Akuma nell'apposito schermo di selezione personaggi. Premete START cinque volte. Semplice no?

Evil Sakura

Selezionate Sakura nell'apposito schermo ed anche questa volta premete START cinque volte.

Personaggi versione Championship

Premete START dopo aver portato il cursore su uno dei seguenti personaggi: Ryu, Ken, Chun Li, Dhalsim, Sagat, M. Bision e Zangief.

http://www.oldgamesitalia.net/

Fantastic Four

Giocate in Due con lo Stesso Personaggio

Se non avete già usato questo orrido gioco come zeppa per non far traballare la scrivania, potete provare questo trucco che ci ha inviato un nostro lettore.
Perché questo trucco funzioni, i due giocatori devono scegliere due personaggi diversi da quelli che vogliono effettivamente usare. Per esempio: se volete giocare con la Torcia Umana, nessuno dei due lo deve scegliere. Durante il gioco, il giocatore numero 1 deve premere START per mettere in pausa e poi SELECT. Scegliete l'opzione Change Character e selezionate il personaggio desiderato (la Torcia Umana). Quando tornate all'azione, il giocatore numero 2 deve fare immediatamente la stessa cosa. Se siete molto veloci, la figura del personaggio (la Torcia Umana) selezionato dal primo giocatore dovrebbe essere ancora disponibile e selezionabile.

Premete Start e poi Select per avere questa schermata

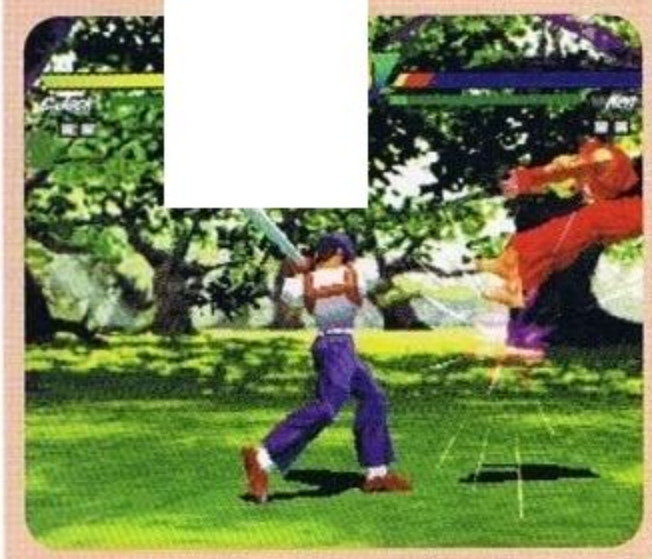
◀ Il giocatore numero uno deve scegliere il personaggio desiderato in questo schermo e poi tornare al gioco. Ora il secondo giocatore deve fare immediatamente la stessa cosa. Se siete abbastanza veloci l'icona dello stesso personaggio sarà ancora selezionabile.

▶ E' il doppio della tortura quando voi ed i vostri amici giocate con lo stesso personaggio.

Street Fighter Plus Alpha

La Mazza d'Alluminio di Cracker Jack

Questo codice è puramente estetico e riguarda un solo personaggio, ma è carino e mostra l'estrema cura con cui è realizzato questo gioco. Di solito la mazza di Jack è di legno, ma con questo codice diventerà di alluminio. Scegliete Cra[illegible] premuti: ↑ + □ + ○ + R1 + R2 finc


▲ Il codice non cambierà il gioco, ma essere colpiti da una mazza di alluminio sembra molto più doloroso.

Oddworld: Abe's Oddysee

Trucco Vocale

Questo trucco vi permetterà di risolvere tutti i rebus vocali premendo un solo tasto. E' utile anche se i rompicapo di questo gioco non sono molto difficili. Mentre state giocando tenete premuto R1 e poi premete: △, ↑, ○, ←, X, ↓, □, →.

Star Wars: Master of Teras Kasi

Schermo Vuoto

Per giocare una partita senza la barra energetica e l'indicatore della Forza inserite questo codice: tenete premuto L1+R2+Select dopo aver scelto il personaggio, e continuate a tenerli premuti finché non inizia la partita.

▲ Questo è proprio un trucchetto carino, non avete modo di sapere chi sta vincendo e quanto siete vicini alla morte.

Spada Laser invisibile

Questo trucco è assolutamente inutile, ma è divertente da provare. Scegliete Luke Skywalker e durante una battaglia fate la sua mossa di lancio della spada laser con un super gold force bar pieno. Mentre la spada è in aria, schiacciate rapidamente R2 due volte o più volte fino a quando non la vedrete attaccata alla cintura di Luke. Quando la spada tornerà nelle mani di Luke, sarà invisibile e quando attaccherete vedrete le tracce di movimento, ma non il laser principale.

▲ Se fatto bene questo codice darà a Luke Skywalker una spada laser spenta invisibile, ma ad ogni suo movimento ne vedrete la scia.

Armored Core

Il Resto delle Parti AC Nascoste

Nello scorso numero vi abbiamo dato alcune dritte su come trovare i primi sei componenti nascosti di Armored Core. Come promesso ecco il modo per trovare gli altri cinque componenti mancanti! Ora avete tutto ciò che serve per costruire un AC degno di svettare nella classifica di mercenari Raven.

RZT-333 Radar

Questa parte è nascosta nel livello in cui venite assoldati per fare la guardia ad un prototipo di radar. Invece di proteggerlo entrate nel deposito e rubatelo. La missione viene interrotta e voi non sarete pagati per aver rotto il contratto. In compenso avrete un nuovo componente per il vostro AC.

WG-1 Karasawa Plasma Rifle

Quest'arma fantastica la troverete durante la missione in cui dovete distruggere le taniche di carburante tra gli imballaggi. L'arma si trova in una rientranza soprelevata sopra la porta d'uscita della seconda stanza, vicino ad un mucchio di casse.

QX-AF FCS Unit

Questo componente si trova nella missione in cui dovete scendere in una grotta per distruggere la regina degli insettoidi. Si trova nel rifugio della regina.

B-T001 Booster Unit

Nella missione in cui dovete sorvegliare l'ingresso della fabbrica segreta, andate nel punto più a nord-est. Al limite dell'area della missione, troverete questo componente accanto a una piccola scatola.

WM-S60/4

L'ultimo componente AC nascosto lo troverete nella missione in cui attaccate l'ingresso della fabbrica segreta. Si trova nel punto più a sud-ovest, ai limiti della missione, vicino a una piccola scatola.

Ray Tracers

Guidare lo Tsmujikaze

Giocate nel modo Time Attack con il Rival settato su ON. Se riuscirete a battere il vostro rivale potrete correre con la macchina di Tsumuji.

Guidare la Vestal

Portate a termine il gioco con ogni macchina. Potete salvare dopo aver vinto, ma non potete usare nessun continue. Fatto questo sarà possibile selezionare anche l'auto a sei ruote di Maki che si vede alla fine del gioco.

Guidare la B-Vestal

Vincete tutte le gare con la macchina di Maki e avrete la B-Vestal.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Shipwreckers

Password dei Livelli

Con questa lista completa di tutte le password potete iniziare a giocare dal livello che preferite. Dal Main Menu, selezionate un giocatore, entrate nel Password Option, e inserite una delle seguenti password.

▲ Inserite le password sullo schermo. Finché il barile rimbalza vedere il simbolo può essere difficile.

Livello	Password
1-2	Ship, Skull, Fish, Anchor, Ship, Anchor
1-3	Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish
1-4	Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship
2-1	Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor
2-2	Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship
2-3	Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull
2-4	Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish
3-1	Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull
3-2	Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish
3-3	Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship
3-4	Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish
4-1	Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish
4-2	Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor
4-3	Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship
4-4	Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor
5-1	Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship
5-2	Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish
5-3	Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull
5-4	Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull

Duke Nukem

Più Salute

Questo utile trucchetto era presente anche nella versione per PC ed è stato lasciato in quella per PlayStation. Trovate una toilette o un idrante e distruggetelo, quindi avvicinatevi e bevete l'acqua che esce. Premete l'action button (△ per il controller standard) fino a portare al massimo il vostro indicatore di vita, potete farlo quante volte volete.

▲ Non solo è liberatorio trovare una toilette, ma in Duke Nukem potrete usarle al posto di un medikit.

FIFA Soccer '98

Aumentate le abilità dei giocatori

Ora potete potenziare al massimo i vostri giocatori per creare dei super calciatori. Nello schermo Edit Player, premete: L1, L2, X, □, X. poi potenziate semplicemente le qualità dei vostri giocatori e spazzerete via i vostri avversari!

◀ Premete destra per aumentare tutte le qualità fino a 99, dopo aver inserito il codice.

Aumentare le finanze della squadra

Volete più soldi per comprare giocatori migliori? Allora andate allo schermo Team Edit e premete □, X, □, L2, L1. Una volta fatto evidenziate l'opzione money e cambiate la somma. Aumentare le finanze della vostra squadra vi permetterà di acquisire dei veri fuori classe nella schermata Club Transfers.

◀ Ora i problemi di soldi non interferiranno più nella creazione della squadra perfetta.

ONE

Tutte le Armi

Accedete a tutte le armi di ONE inserendo la password MAX-POWER, poi iniziate il gioco e usate Select per cambiare arma.

◀ Questo è il messaggio che appare quando inserite la password. La quantità di armi disponibile è veramente impressionate.

Scegliere il livello

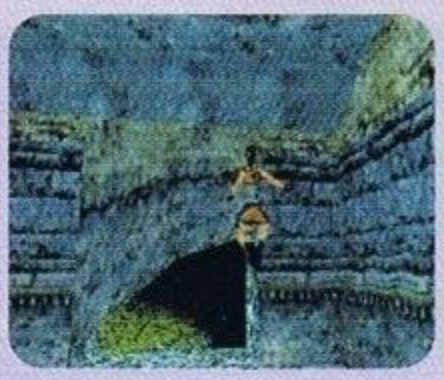
Iniziate dal vostro livello preferito inserendo la password HEVYFEET.

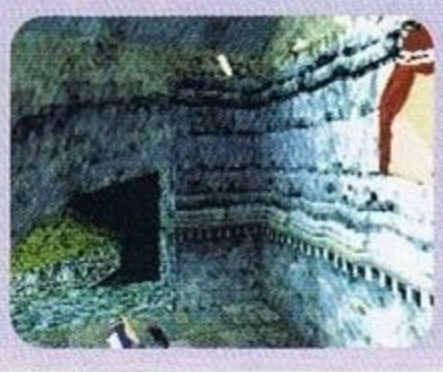
▶ Questo gioco vi sta facendo innervosire? Rilassatevi con la password dei livelli, una volta inserita potete andare dove volete!

Tomb Raider 2

Lara fa il Botto

Nell'ultimo numero vi abbiamo dato tutte le informazioni utili su Tomb Raider 2, ora è tempo di cose futili. Se inserite la seguente combinazione di tasti, in qualsiasi momento del gioco, Lara esploderà. Passo avanti, passo indietro, fate un giro completo tre volte, e poi saltate avanti con capriola.





◀▲ Non potete far fare a Lara quello che volete? Esprimete la vostra rabbia facendola saltare in aria!

WCW Nitro

Cambiate Ring

Inserendo questo codice nel Main Menu potrete lottare in molti ring diversi. Premete R1, R2, R1, R2, SELECT. Ora ogni volta che premerete select potrete cambiare ring; per controllare in quale ring state per scontrarvi, andate nelle Options.

▲ Il cimitero è solo uno degli strani ring su cui potete combattere.

Capoccioni sul Ring

Il trucco per i personaggi con i capoccioni è ormai un po' logoro, ma sempre divertente perché rende tutto più spiritoso! Andate nello schermo di selezione dei personaggi e premete: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT. Inserito il codice il modo Big Head sarà sempre attivo, se vi stancate e rivolete la teste piccole dovrete resettare il gioco.

▲ Il mio testone romperà il tuo! Il tuo collo si spezzerà come uno stuzzicadenti!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Command & Conquer: Red Alert

Codici

Questo gioco è molto bello, ma con questi codici lo diventa ancora di più! Per inserirli evidenziate la tool bar durante il gioco.

▲ Premete il tasto ○ in "Team Button" ed inserite i codici.

Utilizzate il tasto ○ per selezionare "Team Buttons" ed inserire i codici corrispondenti. Per esempio per avere più soldi, dovete prima evidenziare il rettangolo della finestra dei comandi poi premere ○ due volte, poi evidenziare ○ e premere ○ una volta, seguito da X; premere ○ una volta, e così per il resto del codice.

Vittoria Istantanea

Se siete stanchi o frustrati da un livello, passate a quello successivo inserendo questo codice sul Team Buttons nella finestra dei comandi durante il gioco: X, □, □, ○, △, ○.

◀ Se non vi piace una certa missione o vi state annoiando, passate oltre grazie al codice della vittoria istantanea.

Attacco Nucleare

A chi non piacerebbe bombardare i propri nemici con una bomba atomica? Ora, con il metodo precedentemente descritto, inserite il seguente codice: ○, X, ○, △, □, △.

▲ Inserito il codice l'attacco nucleare diventa subito disponibile. Ora non resta che lanciare il suppostone!

Chronoshift

Questo codice vi permette di usare il chronoshift ogni volta che volete. Durante il gioco premete: △, ○, ○, □, □, X.

Gold Is People

Non sappiamo bene a cosa serva questo codice, ma ha a che fare col modo di gioco in Multiplayer. Quando lo inserite appare la scritta "Gold Is People" e tutto il tiberium sembrerà trasformarsi in essere umano. Durante il gioco premete: X, ○, △, △, ○, X.

Soldi

L'unico modo di andare avanti in questo gioco è avere molti soldi. Diventate ricchi in un attimo e allestite un esercito inarrestabile inserendo questo codice durante il gioco: □, □, ○, X, △, ○.

▲ Utilizzate il codice se siete a corto di liquidi o semplicemente se siete avidi.

PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO
NINTENDO 64
GiG ELECTRONICS
PLANET GAME
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO
PlayStation
SONY
VIDEOGIOCHI CONSOLE & ACCESSORI
Sony Playstation - Nintendo 64 - Sega Saturn
Super Nintendo - Mega Drive - Game Boy - CD Rom - Game Gear
Roma - Via di Monteverde, 120 - Tel. 06/58233810
UNICA SEDE

http://www.oldgamesitalia.net/

Ghost In The Shell

Getting the Cinemas

Non abbiamo trovato i codici per tutte le sequenze cinematografiche, ma ecco come si arriva ad alcune.

Sequenza di training numero due

Per ottenere questa sequenza dovete morire nell'area tre, quattro o cinque.

▲ Distrutti e senza una meta... Se avete già visto questa sequenza siete delle vere schiappe.

Sequenza di training numero quattro

Finite il tempo nelle aree di training uno o due ed avrete questa sequenza in cui siete presi in giro dalla ragazza.

▲ Se siete veramente dei negati cronici, allora questa sequenza vi sembrerà familiare...

Sequenza di training numero cinque

Finite il tempo nelle aree di training tre o quattro ed avrete questa sequenza.

▲ Qui vi dice che dovete migliorare, e non c'è niente di peggio di un cartone che vi rimprovera.

Sequenza di training numero sei

Distruggete abbastanza nemici per completare ogni area e battere il guardiano finale, dovete avere almeno il 49% ed una classificazione di "Class B".

Sequenza di training numero otto

Distruggete abbastanza nemici per finire ogni area e distruggete il guardiano finale. Se avete almeno da 50% a 59% ed una classificazione "Class A".

▲ Se siete bravi potreste vedere questa sequenza dove finalmente ricevete dei complimenti

Immagine nascosta

Se finite il gioco senza mai utilizzare un continue, partirà la sequenza finale dei titoli e i nomi dei realizzatori; se avete abbastanza pazienza sarete ricompensati con un'immagine a tutto schermo di Motoko Kusanagi. Sfortunatamente una volta scomparsa non c'è più modo di recuperarla, a meno che non finiate di nuovo il gioco senza continue.

MDK

Codici Vari

Eccoci qui con i codici definitivi di MDK. Questi funzionano sulla versione commerciale del gioco, quindi sostituiscono quelli che avete avuto fino ad oggi. Ci sono tutti i codici desiderabili, compreso il solito per selezionare il livello.
Per inserirli dovrete prima mettere il gioco in pausa, poi premere ↓, un qualsiasi tasto R-L, ↑, □. Togliere la pausa, rimettere la pausa ed inserire i seguenti codici:

Non morte: : ○, △, △, ○, →, ↑, ←, un qualsiasi tasto R-L, □.
Nuke: ↓, ↑, □, △, ↓, ○, ○, →.
Dummy Decoy: X, un qualsiasi tasto R-L, →, ○, X, ↑, □.
La bomba più interessante del mondo: ↓, →, ○, ○, ←, ←, ↑, □, △.
Thumper: ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓.
Tornado: ↓, un qualsiasi tasto R-L, □, △, →, ↑, X.

▲ Il Dummy Decoy è perfetto quando si ha bisogno di un break per riprendere fiato da una situazione critica. L'attenzione degli stupidi nemici sarà attirata dall'ologramma così voi potrete distruggere tutto a vostro piacere.

Granata: △, ○, □, □, un qualsiasi tasto R-L, →.
Bones Airstrike : ↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, un qualsiasi tasto R-L.
Granata del cecchino: ←, un qualsiasi tasto R-L, ↓, □, △, ↑, ↓.

▲ Inserite il codice del Tornado ed avrete questo messaggio. Quest'arma è estremamente d'aiuto quando siete circondati dai nemici.

Granata del cecchino: ↑, □, un qualsiasi tasto R-L, ←, ○, △, □.
Colpo a ricerca: ←, ↑, X, □, un qualsiasi tasto R-L, un qualsiasi tasto R-L, →.
Mortaio: ←, un qualsiasi pulsante R-L, △, □, →, ○, ←, ←.
Seal (da usare nel livello finale): ○, △, △, un qualsiasi tasto R-L, →.
Bones Seal (livello finale): △, →, ○, ←, ←, ○, △, △, un qualsiasi tasto R-L, →.
Cow Drop: ↑, ↓, ↓, un qualsiasi pulsante R-L, →.
Super velocità (usa R2 per attivarla): →, ○, △, ○, X.

▲ Cambiate livello premendo □, e premete ○ per cambiare arena.

Seleziona i livelli

Per saltare tra i livelli inserite questo codice nel Main Menu. Tenete premuti i quattro tasti dietro, e quindi premete △, ↑, △, ○, →. Quando la selezione del livello apparirà sullo schermo, rilasciate immediatamente i tasti R-L.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502. O ancora meglio tramite E-Mail:

playpres@uni.net

Prima di tutto voglio congratularmi con voi per aver fatto una rivista che rispetti noi lettori. La carta e i colori sono bellissimi, per non parlare poi dell'impaginazione; finalmente un prodotto di qualità che vale il suo prezzo. E' bello vedere che c'è ancora qualcuno che tratta noi videogiocatori come esseri pensanti e non come dementi senza cervello pronti a comprare qualsiasi cosa riguardi la nostra amata PlayStation. Dopo questa sviolinata passiamo alle domande:

1 Ho comprato uno dei primi modelli di PlayStation usciti qui in Italia. Da quando ce l'ho ha sempre funzionato senza sosta e in maniera egregia; non mi ha mai dato problemi di surriscaldamento o altro. Vorrei sapere se le PlayStation che vengono vendute adesso sono diverse dalla mia e se le eventuali novità giustificano la spesa di £ 300.000 per comprarne una nuova.

2 Usciranno mai delle espansioni per la PlayStation che ne aumenteranno le capacità grafiche e di memoria per portarla oltre le caratteristiche tecniche del Nintendo Ultra 64?

▲ **Non sappiamo molto della conversione di Quake, ma ti assicuriamo che la PlayStation ne avrà una!**

3 Per finire vorrei sapere se *Quake* verrà mai convertito per PlayStation. Ho sentito dire che il gioco è graficamente troppo complesso e che le caratteristiche tecniche della Play non sono abbastanza potenti per questo gioco; è vero?

Giulio Simoni
Milano

► **CARLO: Grazie Giulio per i complimenti e anche per essere stato il primo a spedirci una lettera. Il tuo gesto rimarrà memorabile e resterai per sempre nei cuori della redazione. Scherzi a parte, siamo felici di vedere che tu e altri avete avuto il giusto approccio "interattivo" con PSM; ci stimola avere un rapporto diretto con tutti i nostri lettori e poter rispondere alle vostre domande.**

1 Se la tua PlayStation funziona, non vedo alcun motivo per sostituirla. Comunque, per rispondere alla tua domanda, effettivamente alcuni cambiamenti sono stati fatti sia di tipo estetico che tecnico. Il più importante è l'inserimento di una testina laser con supporto metallico che diminuisce il pericolo che la console si blocchi. Anche il problema dei FMV saltati a causa del surriscaldamento è stato risolto.

2 Mi spiace ma non credo che vedremo mai delle espansioni per la PlayStation. La porta I/O sul retro della console non potrebbe assicurare un trasferimento veloce dei dati e quindi non potrà mai essere un'estensione grafica o di memoria RAM. Inoltre l'uscita di un'espansione che migliora un sistema già esistente non è mai stata un successo commerciale, basta pensare al Sega CD o al 32X. Gli sviluppatori sono sempre alla ricerca di nuovi metodi per sfruttare al meglio le potenzialità dell'attuale PlayStation, vedrai che avremo ancora molti giochi ecce-

▲ **Anche Mega Man si è rifatto il look per non sfigurare sulla PlayStation!**

FAN ART

Benvenuti nella nostra nuova sezione Fan Art! Abbiamo deciso di aprire un piccolo spazio per mettere in luce gli artisti più dotati. Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Per stimolarvi abbiamo deciso d'iniziare con una rassegna di disegni fatti dai lettori americani. Ora non vi rimane che dimostrare ancora una volta la superiorità dell'Italian Style mandando le vostre opere d'arte all'indirizzo **PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma**; mandateci delle buone copie e ricordate che non ve le potremo restituire. Coloro che lavorano con il computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: **playpres@uni.net**, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. E ora tutti a disegnare!

▲ Emiko **ha fatto una bellissima Chun Lil Andatevi a vedere altri disegni a genesis.maison-otaku.net/gallery/gallery.html.**

▼ Axel **è l'artista dietro questa bella immagine di Motoko Kusanagi. Andate a vedere il resto dei suoi eccellenti lavori al members.aol.com/huntwolf/index.html.**

◄ Kaori Miwa **ci ha fatto questa illustrazione poetica di Sephiroth da FFVII, e ce ne sono altre a www.raidway.or.jp/-salsvery/index.html.**

◄ **A Lara Croft versione anime! Sì! Robert DeJesus lo trovate al www.ninja-death.com/aicandy/bob1.html. aicandy/bob1.html.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zionali per la nostra console preferita.

3 Si sa veramente poco sulla fantomatica trasposizione di *Quake*, ma ci sono buone possibilità che esca verso la fine dell'estate. Speriamo che supporti il Link-Cable per il mitico gioco uno contro l'altro (deathmatches)!

Salve a tutta la fantastica redazione di PSM! Ho letto su una rivista specializzata che la Sony non vuole che escano giochi 2D. Mi sembra una vera cavolata; basti pensare a capolavori come *Castelvania*, *OddWorld* e la saga di Mega Man per capire che il 2D ha ancora molto da dire. Inoltre non dovrebbero più fare uscire i picchiaduro della Capcom come *Marvel Super Heros* che sono comunque bidimensionali! Cosa sapete dirmi a riguardo?

Stefano Basile
Viareggio (LU)

► LUCA: La Sony ha ripetutamente smentito la notizia: non hanno nessuna reticenza verso i giochi 2D. Basta vedere la grande quantità di giochi bidimensionali che sono previsti in uscita; in ogni caso è vero che alcuni sviluppatori hanno avuto dei problemi a farsi accettare i giochi bidimensionali. Anche il citato Mega Man ha avuto qualche critica dall'ufficio Sony preposto ad assicurare la qualità dei giochi che escono per la PlayStation. Possiamo anche pensare che questi signori trovassero Mega Man un brutto gioco... mah?!?

FORUM

Ogni mese abbiamo pensato di posare un'instante il joypad per parlare dei diversi aspetti del mondo PlayStation. Gli argomenti andranno dal buon gioco, alle mode del momento, alle notizie attuali. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione.

L'ARGOMENTO DEL MESE

PlayStation 2: Quando deve uscire sul mercato?

PlayStation 2: Quando deve uscire sul mercato? Appena la Sony ha avuto successo con la sua prima console, si è subito cominciato a vociferare di una nuova PlayStation dalle incredibili caratteristiche. Più le fonti ufficiali si affrettavano a smentire, più il "brusio" diventava insistente.

> "UNA COSA È SICURA: LA SONY RIMPIAZZERÀ LA PLAYSTATION PRIMA O POI"

Sicuramente, prima o poi, la Sony sarà costretta a rimpiazzare questa console ed è proprio questo, cari lettori di PSM, l'argomento del mese: quanto potrà aspettare ancora la Sony prima del nuovo passo?
Lo "zoccolo duro" di giocatori incalliti è sempre in attesa di un nuovo sistema tecnologicamente più avanzato che gli permetta nuove fantastiche avventure, ma certamente nessuno apprezzerà l'idea di dover sborsare nuovamente dalle trecentocinquanta alle quattrocentomilalire, se non di più.
La questione economica è la causa principale per cui le società sviluppatrici di hardware vogliono aspettare il più possibile per uscire con nuovi prodotti, nella speranza che si abbassino i costi delle nuove tecnologie. Nel frattempo le vecchie console scendono di prezzo allargando il loro bacino d'utenza e guadagnando nuovi seguaci.
La Sony fermerebbe bruscamente questa magica situazione uscendo con una nuova PlayStation in un momento di crescente successo come quello che sta vivendo.
Uscire troppo presto con la nuova console avrebbe anche altri lati negativi; per esempio, gli sviluppatori non hanno ancora "spremuto" totalmente le potenzialità della PlayStation e sicuramente con una prematura uscita della PS2, finirebbero per non farlo mai.
Inoltre, questa attesa pone la Sony in una posizione di vantaggio nei confronti della concorrenza, dandole modo di verificare concretamente cosa sono capaci di fare e di capire quali sono i loro nuovi piani sull'hardware.
L'uscita dalla PS2 aprirà nuovi orizzonti sia alla Sony che agli sviluppatori di giochi.
Già adesso vediamo che escono nuovi giochi che cercano di sfruttare al meglio il potenziale della console, anche se alcuni suoi difetti sembrano essere insormontabili (come il clipping, le giunture dei poligoni, ed i limiti di memoria). La maggiore potenza della prossima PlayStation dovrebbe risolvere tutti questi problemi. Inoltre, la nuova tecnologia renderà possibile la realizzazione di nuovi giochi con caratteristiche attualmente inimmaginabili.
Infine, la Sony con la PS2 avrà la possibilità di correggere gli errori fatti con l'hardware della PlayStation originale, e quindi migliorarsi (che speriamo non voglia mai significare "surriscaldarsi"!) e, grazie all'esperienza fatta finora, siamo sicuri che sarà super competitiva.
Considerati tutti questi fattori, quando pensate che la Sony dovrebbe realizzare la nuova PlayStation? Abbiamo tralasciato qualche punto che ritenete importante? Diteci cosa ne pensate.
Una cosa è certa: non uscirà mai una nuova console fino a che non saranno pronti una serie di solidi titoli che possano giustificarne l'acquisto. Come tutti sappiamo, senza buoni titoli anche la più potente delle console non è altro che un'inutile fermacarte.

—CHRIS SLATE

MARKETPLACE

il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation.

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando.

► Spedite il tutto al seguente indirizzo:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ancora più Strategia per Resident Evil 2!

Il gioco è così vasto che la sua strategia non può entrare in un solo numero! Così il prossimo mese torneremo ancora con una marea di dritte, segreti, guide passo per passo, mappe e oggetti per le partite "B" sia di Leon che di Claire. Vi diremo anche altri segreti succosi che stiamo scoprendo, quindi se vi siete bloccati nelle difficoltà del gioco "B", aspettateci, stiamo arrivando a salvarvi!

Strani GIOCHI IN Parata

Parappa the Rapper non è un caso unico!!! Di giochi folli per PlayStation ce ne sono più di quanti immaginiate, soprattutto da parte di quei mattacchioni dei Giapponesi! Volete sapere quali sono i titoli più strani finora disponibili nel mondo? Con un articolo al limite della sanità mentale, PSM vi rivelerà tutto su questi divertentissimi giochi che vivono ai "confini della realtà"!

E non dimenticate le nostre fantastiche rubriche fisse:

- Ultime Novità
- Nuovi Codici
- I Migliori Giochi

Insomma, assolutamente TUTTO ciò che ha a che fare con la vostra PlayStation!

E aspettatevi i migliori articoli sui giochi più caldi, come:

- Tekken 3
- Gran Turismo
- Mortal Kombat 4
- Rascal
- Diablo
- Vigilante 8
- Blasto
- Punky Skunk

E MOLTI ALTRI!

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation™

BOMBA·98™

SCENDI IN CAMPO DA PROTAGONISTA!

UN GRANDE GIOCO, FACILE, DIVERTENTE E PARLA ITALIANO!!!

VESTI I COLORI DELLA NAZIONALE NEL MATCH PIU' EMOZIONANTE DELL'ANNO

Vinci 5 Cellulari ERICSSON + 5 Vivavoce Portatili

AUT. MIN. RICH. - SCAD. 21/01/99

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

BMG

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

Z-AXIS

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA SFIDA!

Siete sicuri di essere dei veri campioni? Pensate di aver già finito un gioco e di non rigiocarlo più?
Ecco per voi nuovi stimoli e difficoltà per dimostrare di essere degli incontrastati maestri dell'arte videoludica.
Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo:

Play Press Publishing, Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA
Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci.

Gara n°1: Resident Evil 2

C'è qualche secchione in giro?

Anche il nostro esperto di Resident Evil 2, Steve, ammette che il gioco è molto complicato e finirlo non è abbastanza per lui. Dopo aver completato ogni missione si ottiene una graduatoria, e se avete ottenuto una votazione "A" su due dei quattro giochi, mandateci o una fotografia o un videotape delle classifiche apparse sul vostro schermo.
Il primo che riceveremo sarà il vincitore, ma visto che vi abbiamo fornito la guida del gioco non può essere tanto difficile, no?

Gara n°2: Bloody Roar

Trovare tutte le opzioni

Bloody Roar è uno dei giochi di combattimento più originali arrivati in redazione da qualche tempo, ma diversamente da altri picchiaduro, questo possiede molte caratteristiche nascoste che devono essere "sbloccate" finendo il gioco con diversi personaggi o con livello di difficoltà maggiore. La missione è la seguente: sbloccare tutte le opzioni del Bonus Options, e mandarci una foto o un video della schermata. Entrerà nell'olimpo dei migliori il primo che ci invierà la prova della sua bravura. Forse vorrete dare un'occhiata alla nostra guida a pag. 84!

Gara n°3: Gex 2

Ehi...volete sapere un segreto?

Gex 2: Enter the Gecko è pieno di segreti. Il nostro Noah ha passato ore e ore a cercarli tutti e vi può dire che non è cosa per smidollati. Dopo ore chino sul monitor è giunto alla conclusione che il segreto più difficile da trovare è il cinema nascosto dopo aver trovato le tre bobine di pellicola. Il primo che ci manderà una foto o un videotape di questi tre film nascosti vincerà la menzione d'onore sulle prestigiose pagine di PSM.

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800 !**

NOME COGNOME

VIA CITTA' CAP

100% INDIPENDENTE IMPARZIALE SENZA RIVALI !

sconto 20%

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.22243000 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI EDIZIONI PLAY PRESS**
Viale delle Milizie,34 00192 ROMA

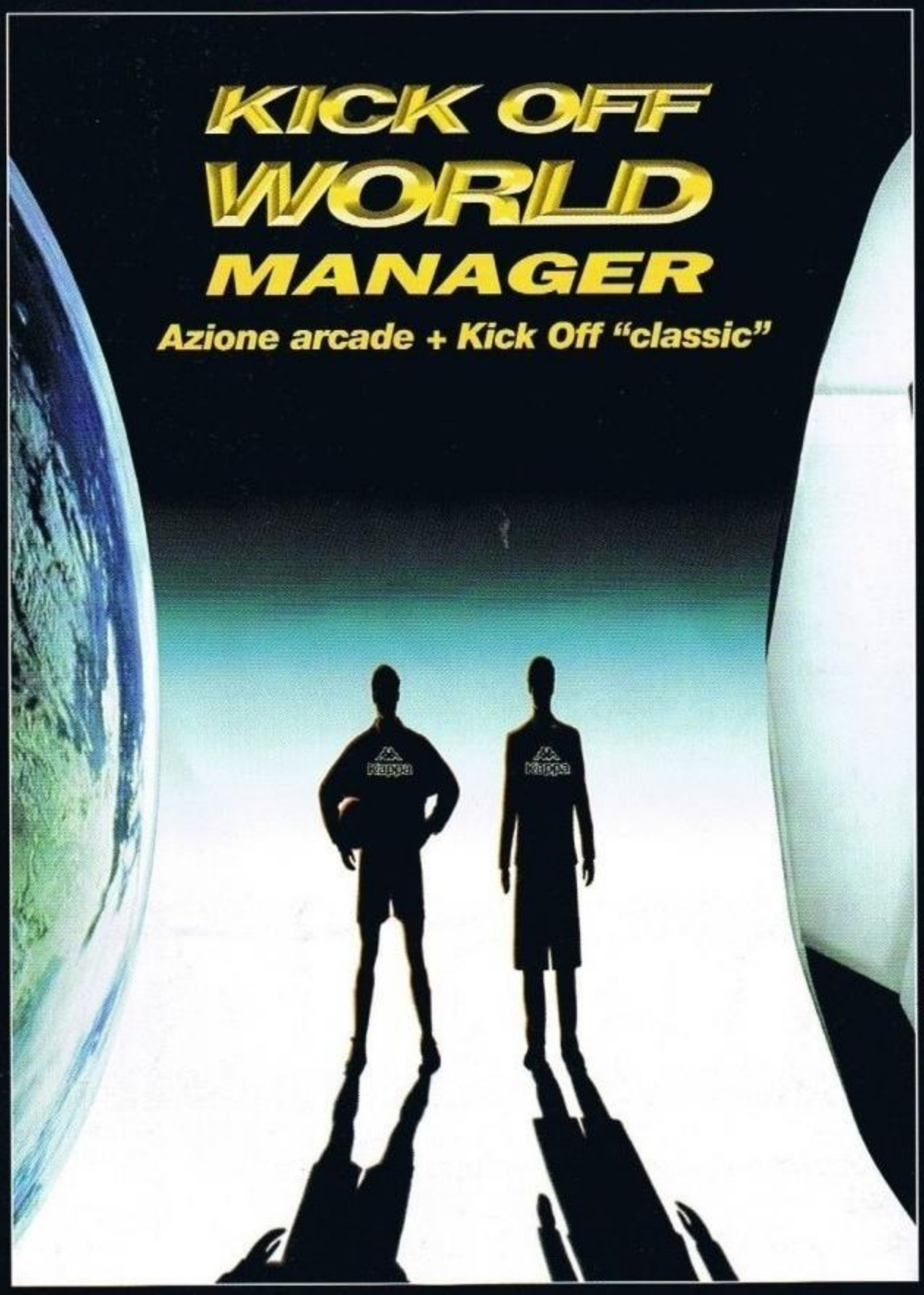
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1998 ANCO. ALI right reserved.

KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade + Kick Off "classic"



ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Goal! Le buone azioni premiano sempre.

- Finalmente un gioco manageriale dove sul campo potrai decidere le sorti della tua squadra
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra
- Un grande gioco manageriale dove potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato
- Squadre nazionali e oltre 120 di club, comprese quelle del campionato italiano con tutti i giocatori con i nomi originali
- Grafica strabiliante: migliaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato
- Esclusiva visuale top-down nella più classica tradizione di gioco
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi

In collaborazione con: DeeJay · NOLAN · +CALCIO · Kappa

HALIFAX

HALIFAX S.r.l. - Via Soderini 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

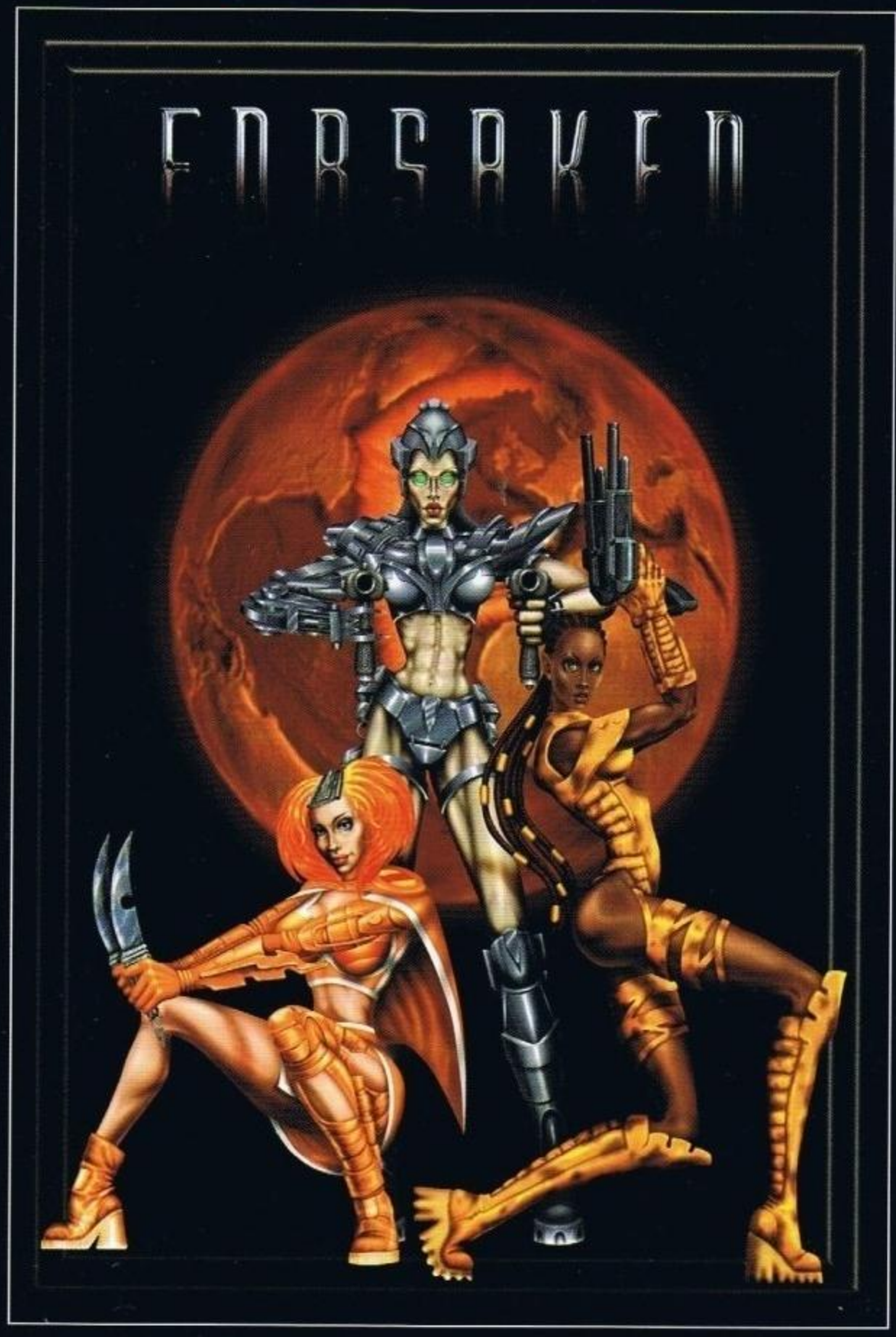
http://www.oldgamesitalia.net/

PC CD

N64

PlayStation

FORSAKEN



probe

Acclaim entertainment

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Forsaken ™ & © 1997 Acclaim Entertainment Inc. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/